SUPER TRUCOS

SUPERJUEGOS

9

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

Resident Evil 2

uía completa del segundo scenario y todos los enigmas el juego: modos Hunk y Tofu, uevos trajes y otros más.

- PANZER DRAGOON RPG. Consejos para llegar al final de la aventura.
- TRUCOS para The House of the Dead, Treasures of the Deep y más.

SUPLEMENTO GRATUITO

RESIDENT EVIL 2 /4/

El pobre R. DREAMER, nuestro mosquetero impuntual «pierdeavionesajapóngratis» sufrió un aparatoso accidente de kart en la presentación de GRAN TURISMO (el pacharán y la gasolina no son compatibles). Gracias a esto se ha tirado medio mes postrado en su casa con su tobillo mirando a Júpiter y del mismo color que los bragueros de THE PUNISHER. Pero este desgraciado accidente también le ha permitido exprimir al máximo los secretos de RESIDENT EVIL 2 y mostrarnos todo lo que oculta, incluidos modos de juego impensables.





PANZER DRAGOON RPG /32/

PANZER, lo que se dice PANZER lo es un rato y DRAGOON quizá por su aliento «fundefarolas»... Pero el caso es que nuestro incorrupto y esférico THE PUNISHER, haciendo toda una demostración de paciencia y rigor, os ha preparado la primera parte del «destripe» de PANZER DRAGOON RPG. El mes que viene, al igual que hace con los pinchos de morcilla que se le ponen a tiro, está dispuesto a no dejar ni rastro de cualquier cosa que se mueva, y así enseñaros a aniquilar a todos los enemigos para finalizar esta obra de arte.



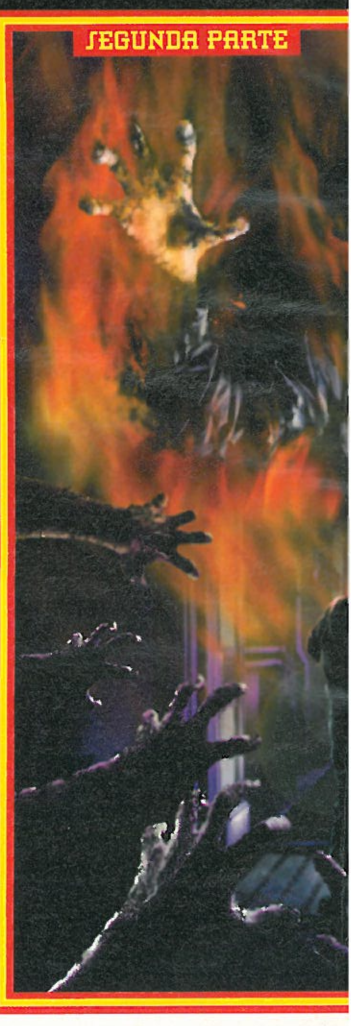
SUPERTRUCOS /54/

Mientras comprueba si los vuelos transoceánicos son compatibles con la cerveza, R. DREAMER, ahora en Japón asistiendo al nacimiento de DREAMCAST (así se llamará la 128 bits de SEGA), nos ha dejado un suculento menú de trucos.



RESIDENT E

EL EXITO OBTENIDO POR EL JUEGO DE CAPCOM HA LLEGADO HASTA NUESTRAS FRONTERAS ALCANZANDO CIFRAS SIN PRECEDENTES EN EL MERCADO ESPAÑOL. SEGURAMENTE MUCHOS USUARIOS DE PLAYSTATION AGRADECERAN ESTA GUIA, AUNQUE COMO SIEMPRE, RECOMIENDO QUE SOLO LA CONSULTES SI NO VES OTRA ALTERNATIVA PARA DISFRUTAR A TOPE.



En el segundo escenario del juego, los señores de CAPCOM han reservado jugosas y sorprendentes novedades en la trama argumental del juego. Si pensabas que no iban a ser muchas las diferencias, prepárate para averiguar todo lo que hacía el otro personaje mientras desarrollabas tu primera misión. Y al acabar el juego, el auténtico final, siéntate cómodo para disfrutar con el mejor y más emocionante epílogo de todos los tiempos. Sus secuencias te dejarán helado y, para colmo, en ciertos momentos es interactivo.



PLAYSTATION

CAPCOM

SURVIVAL HORROR



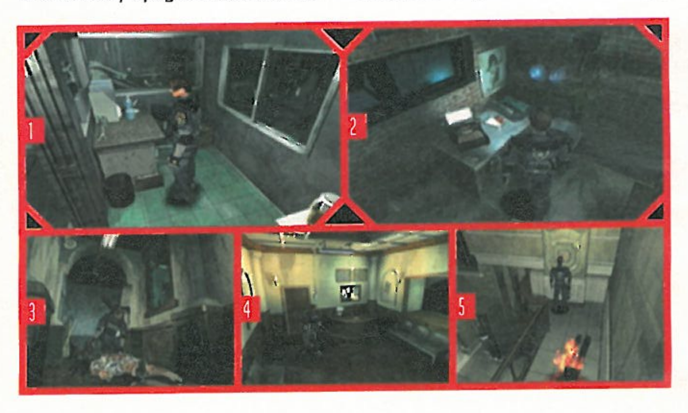
RACOON CITY (2)

Nuestros protagonistas comienzan la segunda parte de la historia, sólo que esta vez lo hacen desde el otro lado del camión en llamas. Ahora podrás enterarte de lo que hacía tu compañero mientras tu ponías tu vida en peligro. El camino que te separa de la comisaría es más corto que en el primer escenario. Tras recorrer un callejón se accede a la parte trasera de la comisaría. No merece la pena gastar munición, salvo en casos de extrema necesidad, ya que no resulta muy complicado sortear a los zombies, ni tampoco inspeccionar los rincones y objetos sospechosos porque no hay ningún item en esta zona. Cuando, por fin, accedes a las dependencias de la comisaría te encuentras en un patio, se trata del aparcamiento, con dos zombies a tu derecha y otro a la izquierda. Dirígete hacia la derecha y entra en la caseta. Inspecciona encima de la mesa para encontrar la llave (1) que te permite abrir la puerta del barracón que conecta con el edificio principal. En su interior (2) hallarás un cargador de balas y un tampón de tinta. Si intentas abandonar el lugar por la puerta que te sirvió de entrada, tal y como ocurría en la primera parte, dos zombies se introducirán para atacarte como un aviso del peligro que hay afuera.

COMISARIA PLANTA 1

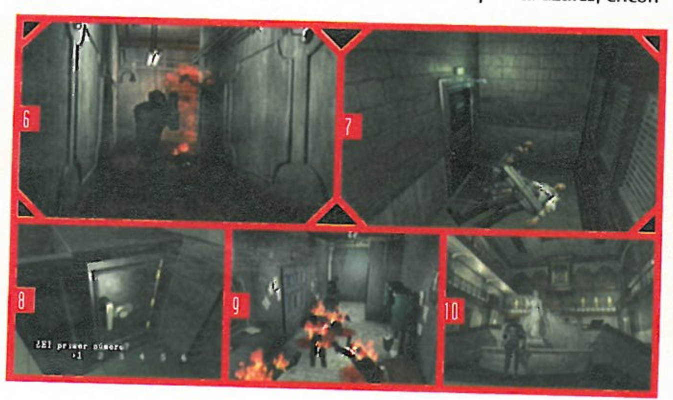


Cuando abandonas el barracón hallarás varios zombies a los que es fácil esquivar. Al final del callejón están las escaleras que suben directamente al techo, que sirve de helipuerto de la comisaría. El helicóptero está ardiendo, así que, por el momento, no puedes coger la caja con cartuchos (Leon) ni el cargador de granadas (Claire). Tendrás que esperar a coger la manivela para válvulas y apagar las llamas. Accede al interior del edificio. Este es el corredor de los cuervos. Nada más entrar verás la primera planta verde del juego. Si no tienes ningún problema con los cuervos puedes recoger la munición que hay en los bolsillos del policía muerto (3). Continúa corriendo hasta el final. En el siguiente pasillo, dos lickers esperan pacientemente la llegada de una presa incauta. Si pasas rápidamente y entras en la primera puerta no tienes por qué sufrir ningún daño. Ahora, te encuentras en una habitación con un baúl mágico y una máquina de escribir para salvar tu partida. También hallarás otros objetos como un tampón de tinta, un cargador de 30 balas (4) (Claire y Leon) y un llave pequeña (Leon). No salves todavía porque vamos a regresar aquí en unos minutos. Sal de la habitación hacia el corredor con la barandilla. Justo al otro extremo, tras salvar la oposición de dos zombies, puedes obtener la Medalla Unicornio (5). Ahora vuelve al centro del pasillo y activa la escalerilla para descender, más adelante, al vestíbulo principal.



Ahora, retornemos a la habitación de salvar. Sal al pasillo y recuerda que si aún no los has liquidado en esta zona hay dos lickers (6) acechando, avanza hasta llegar a la puerta metálica que hay justo antes del ventanal donde se encuentran los cuervos revoloteando. Abrela y comienza a descender por la escalerilla hasta la primera planta del ala este de la comisaría. Por el camino, no te olvides de recoger tres plantas verdes, una arriba y dos abajo, junto a la puerta que da paso al corredor de las oficinas.

nivela para válvulas. Ten mucho cuidado con los zombies que merodean por la habitación. Como siempre, tu mejor opción será liquidarlos para inspeccionar el lugar a fondo tranquilamente. La caja fuerte (8) del despacho (combinación 2236), contiene un mapa de la comisaría, cartuchos de escopeta (Leon) y un cargador para el lanzagranadas (Claire). Sobre la mesa de este despacho, hay munición para la pistola y detrás dos hierbas verdes. Ya fuera del despacho, en el escritorio cercano a las puerta azules, encon-



COMISARIA PLANTA 1

Antes de entrar en estas oficinas, no pases de largo ante el policía que yace al otro lado del pasillo (7). Podrás encontrar un cargador de balas en sus bolsillos. La puerta que hay junto al policía está cerrada por el momento, así que será mejor acceder a las oficinas. Nada más entrar en esta sala, localizarás la ma-

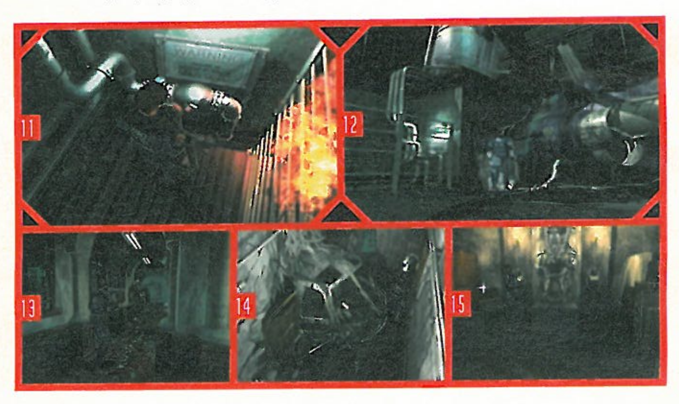
trarás un tampón de tinta. Si tienes suficiente munición y arrojo, traspasa las puertas azules para encontrarte con unos cuantos zombies hambrientos. En la derecha, puedes abrir una de las puertas que dan al vestíbulo principal (9). En el mostrador están la escopeta (Leon) y el lanzagranadas (Claire). Coloca en la estatua la medalla Unicornio (10) y obtendrás la llave de Picas.

COMISARIA PLANTA 2

Como todavía no tienes en tu poder la tarjeta azul, no es posible abrir el resto de puertas del vestíbulo. Así que, lo mejor será regresar a la segunda planta del edificio. Vas a gozar con el primer encuentro ante Tyrant, por lo que no tendría mal grabar partida antes de continuar. Asegúrate de que llevas la manivela para válvulas en tu inventario y dirígete al heliopuerto. Con la manivela (11) apaga el fuego del



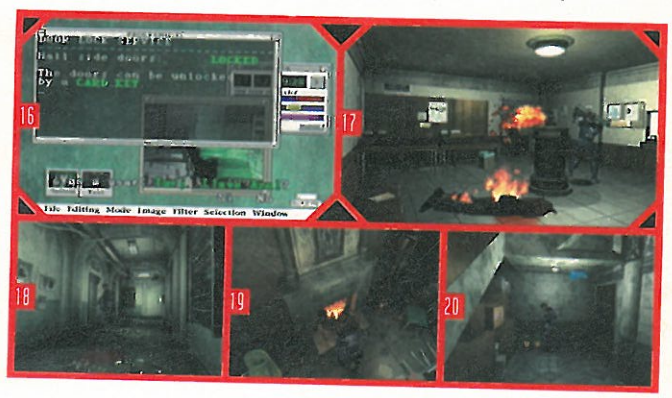
sus huesos en el suelo. Cuando abandones el corredor, una secuencia te mostrará como Tyrant vuelve a levantarse. En éste y posteriores enfrentamientos no te olvides de chequear los bolsillos del monstruo para conseguir munición extra. Una vez salvado este escollo ve hacia la



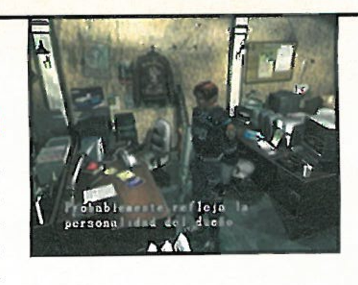
helicóptero. Inspecciona la cabina del helicóptero (12) para obtener cartuchos (Leon) y granadas (Claire). Vuelve al pasillo y un viejo amigo estará esperándote (13). Sólo que en esta ocasión, se trata de un versión avanzada del Tyrant del primer RESIDENT EVIL, el Tyrant-103. Este personaje es la diferencia más notable entre el primer y segundo escenario. Dispárale hasta que de con puerta que estaba bloqueada por las llamas del helicóptero (14). Cuidado con los lickers si aún no has terminado con ellos. En esta habitación por el momento no es posible conseguir lo que oculta la estatua hasta que no tengas los dos diamantes rojos. Pero sí podrás obtener la tarjeta azul (15) para abrir todas las puertas del vestíbulo en el ordenador. Abandona la estancia.

COMISARIA PLANTA 1

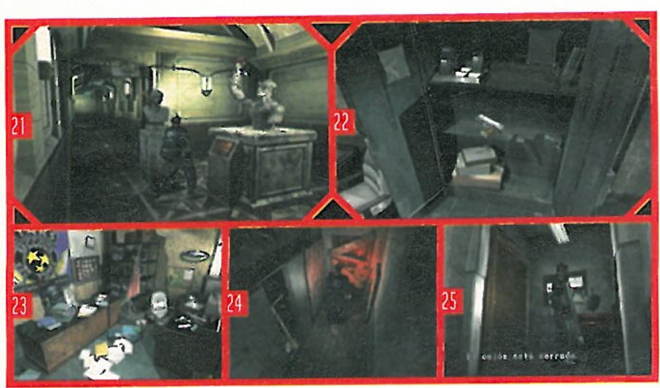
En el mostrador del vestíbulo, introduce la tarjeta azul (16) en el ordenador. Confirma que se han abierto todas las puertas y dirige tus pasos hacia el ala oeste de la comisaría. En la salita de espera del baúl notarás un pequeño cambio respecto al primer escenario. Ahora tiene tres inquilinos (17). Cuando finalmente la sala esté libre de enemigos, haz limpieza en tu inventario de todos los objetos innecesarios. Puedes usar la llave pequeña en la mesilla que hay aquí para conseguir cartuchos de escopeta ,pero es recomendable esperar hasta más adelante donde te espera un item realmente jugoso. Seguimos avanzando y, si has conseguido la llave de Picas, entra por la primera puerta que encuentras (18). Es una sala de archivos. Realmente, para Leon no es necesario entrar aquí, pero puedes obtener un spray de primeros auxilios y un tampón de tinta. Claire por su parte encontrará el Mechero, imprescindible para solucionar un puzzle del juego. Al salir inspecciona al guardia tendido en el suelo, tiene munición. Prosigue tu camino y en el pasillo de las ventanas selladas con maderas pasa por la doble puerta a la sala de reuniones. Enciende la chimenea con el encendedor y del cuadro que hay encima saldrá un diamante rojo (19). En una de las esquinas de esta sala también hay un cargador para la pistola. Por lo que se refiere a la sala de reuniones, no merece la pena perder el tiempo a menos que quieras disfrutar con los detalles gráficos de su diseño. Salimos de esta habitación y avanzamos hasta el final del pasillo. Junto a las escaleras hay una sala para salvar partida con munición (Leon), un tampón de tinta y con un baúl mágico. Antes de entrar coge las hierbas que hay junto a la puerta (20).



COMISARIA PLANTA 2

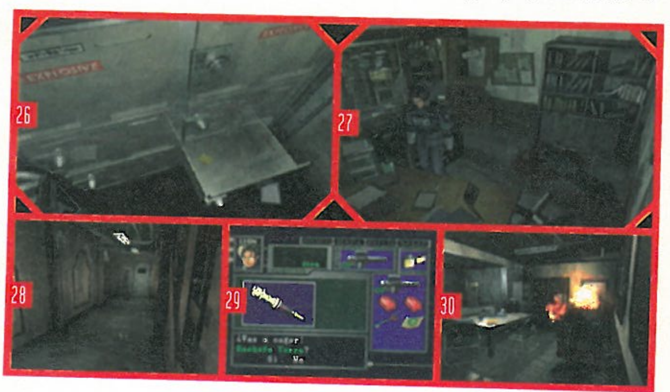


Después de haber salvado sube por las escaleras hacia la segunda planta. Como en la primera parte, coloca las estatuas en su baldosa correspondiente para obtener la segunda joya Roja (21). Continúa y ábrete paso a disparo limpio hasta que llegues a la habitación del grupo S.T.A.R.S. Leon encontrará el Magnum y Claire la ballesta en el mismo armario (22). La chica también hallará la llave Diamante en el lugar donde estaba la medalla Unicornio en la primera parte. Bajo el póster grande de S.T.A.R.S. ambos personajes pueden recoger munición para la pistola (23). Después de coger todos los items de esta sala, abandónala y continúa hacia el final del pasillo para abrir la puerta que da paso a la zona de la biblioteca. Al final de este corredor hay una puerta cubierta por tablones (24). Aquí, Leon encontrará la llave Diamante. El armario que hay a la izquierda contiene un nuevo cargador para la pistola. Mientras tanto, Claire tendrá un divertido encuentro con cinco zombies. En el cajón de la mesita, al lado de la puerta de la biblioteca, Leon puede utilizar la llave pequeña para obtener los complementos de la pistola (25). Con ellos es posible modificar el arma y que ésta dispare hasta tres balas a la vez, aumentando su versatilidad considerablemente. Claire hallará balas para la pistola. Por tu bien, no entres todavía en la biblioteca. Se producirá un cortocircuito y se desactivarán los paneles que protegen las ventanas contra los zombies.



COMISARIA PLANTA 1

Encamínate hacia las escaleras y después de descender, entra en la sala de armas. En esta ocasión los zombies han desaparecido de esta sala y únicamente deberás preocuparte de buscar los objetos que contiene. Un carrete de fotografías, cartuchos (Leon), flechas y explosivos (Claire) (26). Por la otra puerta de esta habitación se accede a la oficina del ala oeste. Atento, nada más entrar, todos los zombies que antes se encontraban en la sala de nada más pasar por la puerta del vestíbulo que da paso a esta zona, hay unos cuantos zombies (a no ser que hayas pasado antes por allí). Avanza por los diferentes corredores hasta llegar a un pasillo con tres puertas. Dos corresponden a las salas de interrogatorios. La tercera sólo puede abrirse con la llave Trébol, así que permanece inaccesible por el momento. La llave Diamante abre una de las salas (28) de interrogatorios que contiene objetos imprescindibles para los dos personajes. Leon debe coger (29) el enchufe To-



armas se han trasladado hacia este lugar. Prueba tu puntería, diviértete un poco saboreando el peligro e inspecciona todos los rincones. En el despacho está la llave Corazón (Leon) (27) y el detonador (Claire). En la sala grande podrás conseguir un cargador de balas, una planta verde y una llave pequeña (Leon). Ha llegado la hora de ir hacia el ala este de la comisaría. Recuerda que, rre, el primero de una serie que le permitirá el acceso a las alcantarillas más adelante. Claire, por su parte, encuentra la piedra Aguila. Cuando obtenga las otras dos piedras también podrá acceder a las alcantarillas. Además, hay un spray de primeros auxilios y una sorpresita. En la otra sala de interrogatorio, además de un licker (30), sólo hay un cargador de balas.

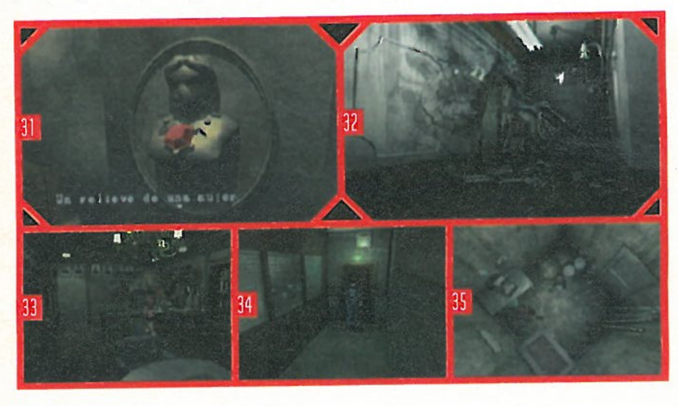
COMISARIA PLANTA 2

Ahora nos centraremos en Claire y su búsqueda de la llave Corazón. Dirígete rápidamente hacia la puerta destrozada junto al helicóptero. Equipa tu inventario con la combinación de detonador y explosivos. Antes de utilizarlos ve al almacén y sitúa los dos diamantes rojos en los bustos femeninos (31). De esta forma habrás conseguido la mitad de la piedra Jaguar. Vuelve a la otra puerta y coloca el explosivo junto a la puerta para despejar el camino hasta la oficina del jefe Irons (32). Después de hablar con él entra por la segunda puerta de la estancia. En la última habitación hay un pequeño baúl rosa que tiene munición (Claire) y la manivela para la torre del reloj (Leon). Cuando vuelves a la oficina Irons ha desaparecido (33) y la llave Corazón estará en su mesa. Ahora bajamos a los sótanos.



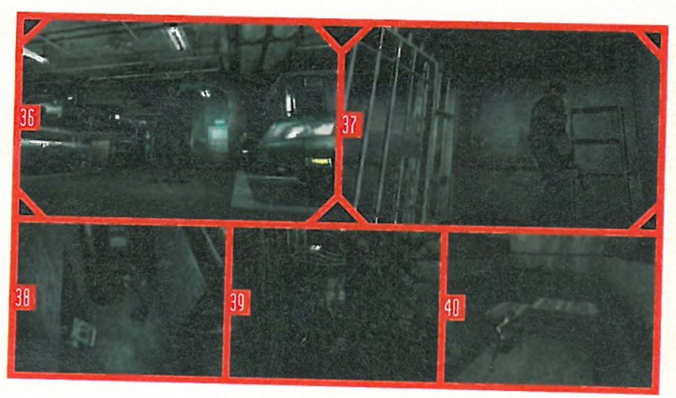
COMISARIA: SOTANOS

A través del ala este, por la puerta que se abre con la llave Corazón descendemos hacia los sótanos (34). Los primeros pasillos están libres de enemigos. A tu izquierda, el corredor se dirige hacia una zona descubierta del complejo de los sótanos. Dos perros guardan el conducto que desciende hacia un nuevo pasillo sin salida y con una habitación para salvar. Cuando Claire llega aquí tiene que entrar en dicha sala (35). Al abandonarla se encontrará con Sherry, hablará con ella y finalmente el control pasará a la niña. Leon mientras tanto, tendrá que volver al pasillo principal y salir por la puer-



ta del fondo para llegar al aparcamiento de la comisaría (36). Aquí ayudará a Ada a empujar un furgón policial que bloquea la puerta de la zona de la prisión. Cuando consigues entrar, al fondo del corredor hay una puerta que da directamente a los calabozos. Aquí, después de hablar con Ben, un periodista que se niega a salir de su celda, recoge una palanca de hierro (37) de la estantería que hay junto a la entrada de las celdas. Vuelve sobre tus pasos hasta la primera puerta metálica que encontraste en este pasillo. Se

Supongo que estarás entrenado y que no será ningún problema esquivar las dos arañas (39) que guardan esta zona. Sube por las escaleras. En este pasillo, a tu izquierda podrás hallar una maravillosa habitación donde salvar tus avances y reponer fuerzas durante unos instantes. Continuando de frente verás otra puerta. Entra, inspecciona la sala brevemente y vuelve a salir. Ada estará esperando a Leon. Le ayudas a saltar por un hueco en la pared y el control pasa a partir de ahora a Ada.



trata de la perrera de la comisaría. Al fondo, podrás observar que hay una trampilla la cual puedes abrir con la palanca (38). Importante, aquí encontrará Claire la manivela para la torre del reloj. También habrás escuchado unos ladridos en el interior de la perrera. Si luchas contra estos doberman obtendrás dos plantas. Ahora puedes descender hasta las catacumbas del edificio.

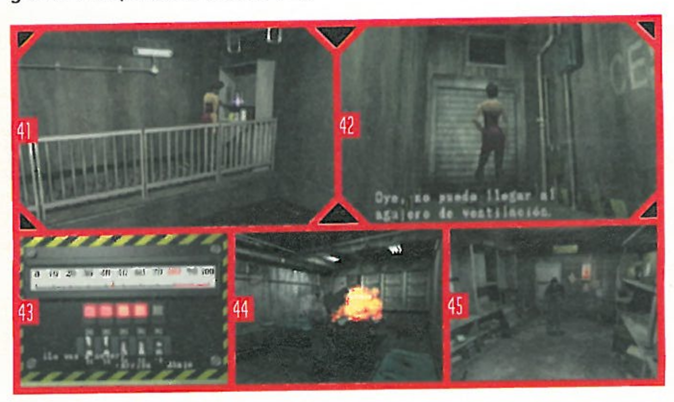
ADA Y SHERRY

Aunque ambas salen por sitios distintos, su misión será prácticamente la misma. Una diferencia, con Ada puedes cargarte a los perros mientras que Sherry se limitará a sortearlos. Después, las dos han de llegar a una habitación con tres cajas de madera en el fondo. Empuja las cajas (40) de forma que queden

en línea pegadas a la pared. Sube arriba y acciona el mecanismo que llena de agua el hueco con las cajas. Estas formarán un puente para pasar al otro lado y coger la llave Trébol de la estantería (41). Esta es la última llave de la comisaría. Los siguientes pasos son opcionales. Sherry encontrará granadas en la sala por la que entró Ada. Y ésta última hallará cartuchos de escopeta si desciende al lugar que sirvió de entrada a la niña. Finalmente, las dos regresan a su punto de partida (42).



positivo de las tarjetas. Hazlo pulsando los interruptores (43) en el siguiente orden: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA. La tercera puerta se abre con la llave Trébol. Es la sala de autopsias (44) de los forenses. Si buscas en el mueble detrás de las camillas encontrarás la



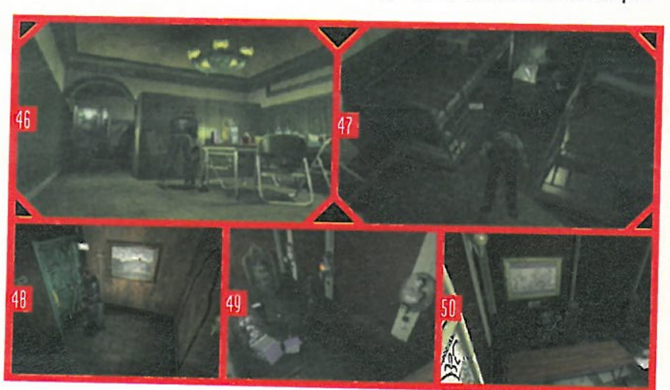
COMISARIA: SOTANOS

Una vez que Claire y Leon tienen la llave Trébol pueden dirigirse hacia el pasillo principal por el que bajaste de la comisaría. En esta zona hay tres puertas. La primera que encuentras necesita corriente eléctrica y una tarjeta especial para abrirse. En la siguiente puedes activar el generador para que funcione el dis-

tarjeta que necesitas para abrir la última puerta de esta sección. Cuando entres notarás que los zombies han sido sustituidos por dos lickers. Liquídalos y avanza hasta el mueble con la tarjeta e introdúcete en el almacén de armas (45). Encontrarás varios cargadores, cartuchos (Leon) y flechas (Claire). Pero en el armario sólo encontrarás el objeto que no hayas escogido en el

primer capítulo de la aventura. El primero era una ametralladora que puede ser una gran adquisición para tu arsenal particular. Aunque el segundo siempre te puede evitar muchos quebraderos de cabeza, ya que se trata de una mochila que aumenta la capacidad de tu inventario de ocho a diez casillas, de forma que tengas que depender menos de los baúles.Ya sabes, todo depende de lo que hayas hecho anteriormente. Después de haber revisado los sótanos dirígete de nuevo hacia la primera planta.

on. Claire, por su parte, obtendrá un nuevo cargador, en esta caso de granadas de ácido. Aquí no vas a encontrar nada más, así que abandona el lugar y, ahora sí, encamínate hacia la puerta verde (48) junto a las salas de interrogatorios. Incorpora el mechero a tu inventario, si no lo habías hecho antes, porque te va a hacer falta (sólo Claire). Una vez en la sala de prensa, enciende el hornillo de gas que hay en uno de los laterales de la habitación y prepárate para activar las lámparas de gas (49) en el orden correspon-



COMISARIA PLANTA 1

Nada más subir por las escaleras recuerda que había una habitación que aún no has inspeccionado (46). En su interior encontrarás un spray en las taquillas de la primera estancia. El dormitorio (47) guarda también una cargador para el Magnum en la mesilla junto a las camas. Esto en lo que se refiere a Le-

diente. Si has inspeccionado la sala habrás localizado un cuadro cerca de la puerta. En él podrás ver el orden correcto para iluminar las lámparas. Es el siguiente, «Reina, Rey, Jota». Es decir, los números 12, 13 y 11. Al encender la última antorcha el cuadro dejará caer el engranaje que contenía al suelo (50). Recógelo y dirige tus pasos hacia la segunda planta de la comisaría.

COMISARIA PLANTA 2

Equípate con la manivela para bajar la escalera (51) que conduce a la torre del reloj. En cuanto llegues a la biblioteca una secuencia mostrará a los zombies (52) entrando a la comisaría por las ventanas rotas. Coloca las estanterías como en el primer escenario para obtener el enchufe Alfil (Leon) y la piedra Serpiente (Claire). Después sube hasta la torre del reloj. En la maquinaria (53) falta el engranaje que acabas de



COMISARIA: SOTANOS

Leon se dirige hacia los sótanos. Antes de nada ve a investigar como se encuentra Ben (55), el periodista encerrado en una de las celdas. Ve a la perrera, desciende por la trampilla, saluda a las arañas y su-



encontrar. Colócalo en su sitio y la puerta metálica de la derecha se abrirá revelando el último trozo de la Piedra Jaguar (Claire) y el Enchufe Caballo (Leon) (54). En este preciso instante, nuestros héroes están preparados para abandonar la comisaría a través de la red de alcantarillado. Claire lo hará a través de la oficina del jefe Irons y Leon por la zona de los calabozos.

be por las escaleras. Ahora sí que te recomiendo que guardes partida. Equipa tu inventario con los cuatro enchufes, el Magnum y algún objeto que te ayude a recuperar energía (hierbas verdes o spray), no creo que las necesites pero nunca está de más prevenir. Sal de la habitación y penetra en la sala donde has de colocar los enchufes con piezas de ajedrez y donde te aguarda un

ser que aparecía casi de incógnito en el primer escenario del juego. Aunque no entraña mucha dificultad, este jefe final (56) puede acabar con tu vida en un abrir y cerrar de ojos. Guarda una distancia media y con seis tiros del Magnum conseguirás abatirle sin ningún problema. Después de deshacerte de este engendro, quizá el mismísimo Richard Birkin, científico creador del G-Virus, coloca las fichas en su lugar (57) y la puerta sellada se abrirá para dar paso a las siniestras y oscuras alcantarillas de la ciudad.

qué tienes que poner ahí... ¡Muy bien!, las tres piedras que has encontrado anteriormente y que no has olvidado introducir en tu inventario. La piedra azul está partida, pero no importa. Bastará con combinar ambas piezas en el inventario. Al situar las piedras una puerta secreta se abrirá dando paso a un ascensor. Salva si no lo has hecho anteriormente, equípate con el lanzagranadas y munición. Desciende por el ascensor y alcanza la sala de taxidermia donde está Irons (60). Tras la charla, baja por la escalerilla



COMISARIA PLANTA 2

Claire tampoco se librará de este enfrentamiento. Después de abandonar la torre del reloj debes ir hacia la oficina del jefe Irons. Allí se encontrará de nuevo con Sherry (58). Tras el feliz reencuentro, inspecciona el cuadro que hay detrás de la silla de Irons. Revelará un panel con tres huecos (59). Adivina

y enfréntate con la misma bestia a la que hizo frente Leon. Al terminar con ella vuelve a por Sherry. En uno de los extremos de la plataforma donde liquidaste a la bestia hay un botón que hará descender una escalerilla. Ahora estás en las alcantarillas junto a la niña. La inesperada apertura de un desagüe hace desaparecer a Sherry y Claire no puede hacer nada.

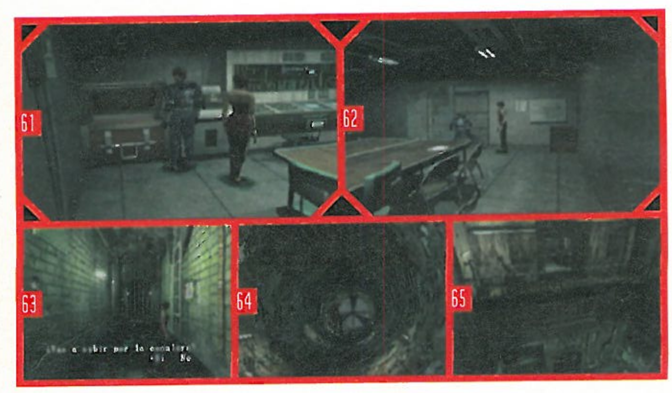
ALCANTARILLADO

Retornamos con Leon que avanza, junto a Ada, por la red de alcantarillado bajo la comisaría. Enseguida llegarás a la habitación del supervisor de la zona norte (61). Un buen lugar para salvar, con un baúl, balas, un spray y una salida secreta. Está tapada por un armario (62). Puedes empujarlo y descender a un almacén. Primero enciende los quinqués con el mechero y cuando se hayan disipado las tinieblas busca para obtener como recompensa una caja de cartuchos para escopeta y un cargador para el Magnum. Una vez que te hayas recuperado prepárate para abandonar la habitación. Nada más bajar, Leon resultará herido al intentar salvar a Ada. Entonces, la mujer pasará a tu control y comenzará la persecución del extraño personaje que le ha endosado unas cuantas balas a Leon.



ADA: ALCANTARILLADO

El misterioso personaje ha girado a la izquierda. Parece que no hay salida. Pero Ada puede subir por una escalerilla con un ventilador enorme al final. El ventilador (63) no está funcionando y Ada puede acceder al túnel. Ten preparado el botón de correr, porque el sitio está infestado de cucarachas (64). Aunque no quitan mucha energía, si consiguen encaramarse en número superior a cuatro pueden acabar con la vida de Ada. Así que a correr hasta el final. En la sala de control desciende hacia el vertedero (65) y el control pasará a Leon.



ALCANTARILLADO

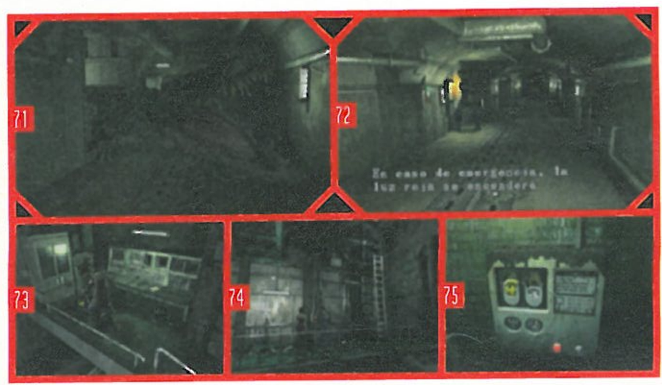
Ahora tienes que volver a la sala del supervisor y coger la manivela para válvulas del bául (66). Claire aparece en la sala del supervisor de la zona sur. La chica hallará aquí un cargador en la bolsa negra sobre la mesa (67) y un spray. Antes de descender por el ascensor, a su derecha puede abrir con la ganzúa una puerta. Tras ella, unas escalerillas descienden a un almacén. Aquí encontrará más granadas y 36 flechas para la ballesta. En el segundo escenario, Claire puede inspeccionar también la otra sala del supervisor para encontrar más items. En este momento, *dirígete primero hacia la escalerilla por la que subió Ada.* Tú no podrás ascender por que el ventilador está en marcha. Pero si inspeccionas el pasillo sin salida, verás dos cuerpos tendidos pertenecientes a dos miembros de Umbrella (68). Leon y Claire conseguirán la medalla Lobo y munición. Por este lado no puedes avanzar, así que retrocede y continúa por el pasillo con dos arañas gigantes (69). No malgastes tiempo y munición intentando eliminarlas. Sal por la puerta metálica. De nuevo, dos arañas te perseguirán. Simplemente, pasa hasta la caída de agua que te cierra el paso. A tu izquierda, el túnel continúa. Después de pasar la siguiente puerta puedes ver una jardinera con flores azules. Te serán de gran utilidad si alguna de las arañas ha conseguido inyectarte su veneno. En la sala de tratamiento de basuras el paso está bloqueado... a no ser que utilices la manivela (70) para bajar el puente. Al otro lado, salva partida y recoge todos los objetos que te sean de utilidad. Dos plantas verdes, cartuchos (Leon) y granadas (Claire). Se me olvidó advertirte que ahora vas a tener un enfrentamiento contra un jefecillo final. Leon debería llevar la escopeta preparada y Clai-



re el lanzagranadas. Aunque hay una forma menos arriesgada de cargarse a este bicho. Antes de salir de esta zona, vuelve a subir el puente a su posición original. Avanza por el largo pasillo hasta que alcances la sala llena de basuras y desperdicios. Sorpresa, el gigantesco animalote (71) abandona su madriguera y comienza a perseguirte por el corredor. Si eres una persona observadora, cuando caminabas te habrás dado cuenta de que en la pared de tu izquierda hay una luz



tensión, puedes atravesar sin miedo el depósito de basuras y ascender a la sala de control. Si no activaste el puente para que subiera a su posición original tendrás que hacerlo ahora. Una vez en la sala de control toma la medalla Aguila (73) del guardia y ve al atajo para volver al

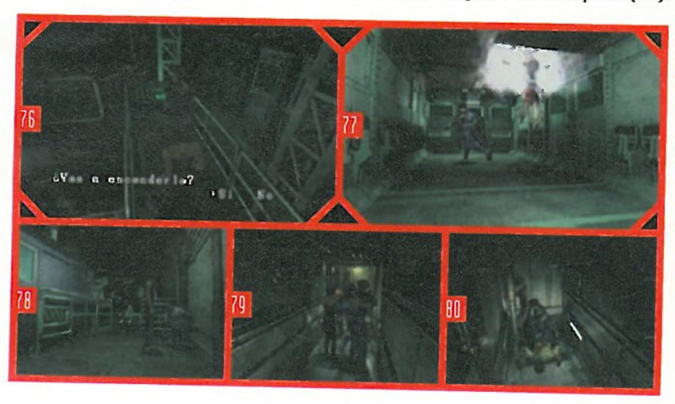


amarilla (72). Cuando el padre de todos los cocodrilos empieza tu persecución, acude raudo y veloz a dicha luz amarilla. Inspecciónala y una bombona caerá al suelo. El cocodrilo, al llegar, masticará la bombona y sólo tendrás que disparar una vez para destrozar al reptil. El otro método consiste en disparar como un cosaco antes de convertirte en su cena. Después de tanta

pasillo de las arañas. Con la manivela para el ventilador (74), y a través del túnel llegarás al que ahora está guardado por zombies. Tú decides, puedes matarlos o seguir. Continúa hasta encontrar la catarata e introduce las medallas Aguila y Lobo en la máquina (75). El camino ya no estará bloqueado y puedes continuar avanzando hacia el elevador que va al laboratorio.

LA FABRICA

Los túneles que conducen hasta el tranvía están limpios de enemigos. Aquí, Claire se encontrará con Sherry. Cuando llegues al tranvía actívalo en la máquina que hay a la derecha (76). Claire y la niña tendrán un viaje tranquilo hasta la próxima estación. Mientras tanto, Leon y su acompañante deberán librarse de una garra que agujerea el techo del tranvía de forma implacable (77). Corre de un lado para otro y cuando la garra asome dispara o puedes dejar que el trabajo sucio lo haga Ada, que hace gala de un puntería infalible. Al llegar por fin al andén, encontrarás un cañón para lanzar bengalas. Si lo enciendes con el mechero los túneles se iluminarán y una pequeña llave brillará junto al cañón (78). Como es posible que Claire no lleve el mechero en su inventario, no es necesario encender el cañón. Bastará con buscar en la pared junto a éste para encontrar la llave del armario de armas. Más adelante sabrás para qué la necesitas. Ahora, gozarás de unos minutos de entretenimiento con tus queridos amigos, los zombies. A Claire no le queda más remedio que liquidarlos con sus propios medios. Leon puede ahorrar munición mientras contempla como Ada abate a sus piezas de caza (79). El primer pasillo se bifurca. A la derecha está la salida, pero en la zona derecha Leon puede hallar piezas para mejorar su escopeta (80).



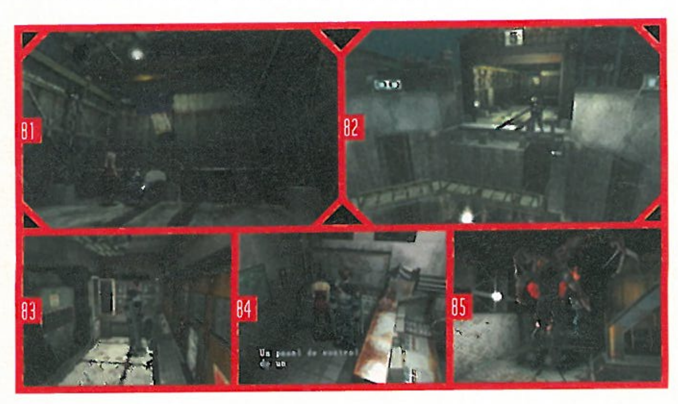
Por el contrario, Claire conseguirá un arma nueva. Una especie de rifle que lanza descargas eléctricas. El siguiente pasillo, además de zombies, contiene dos plantas verdes a la derecha y la salida a la izquierda. Al final, espera una habitación donde salvar tus avances y recomponer tu inventario. En el armario hay un spray, mientras que en la mesa con la máquina de escribir encontrarás

un cargador Magnum, cartuchos para la escopeta (Leon) y dos cargadores de granadas (Claire). Cuando sales de esta habitación no olvides revisar las cajas del fondo, hay un cargador para la pistola (81). Ahora, comprobarás que el vagón ha desaparecido. Encamínate hacia el hueco y baja por el pequeño elevador (82) avanza por la plataforma. Introdúcete por la puerta y al final de la sala de control verás brillar un objeto(83). Es la llave del panel de control. Vuelve con ella a la habitación de salvar y utiliza la llave en el panel de control (84) que hay junto al ordenador en el que está Ada. De esta forma activarás el ascensor que baja al laboratorio. Abandona la sala y acude al vagón. Antes de entrar pulsa el interruptor del cuadro de mandos y comenzará el descenso al laboratorio secreto de Umbrella con el enfrentamiento a un nuevo jefe final.



FINAL BOSS (2)

A mitad de camino Ada resulta herida por la misma garra que les atemorizó en el tranvía. Claire también se encuentra en problemas. Dentro del vagón no tienes nada que hacer. Así que, ármate de valor y sal al exterior. Cuando salgas, la puerta permanecerá cerrada durante unos minutos por cuestiones de seguridad. Durante tu inspección de la plataforma te verás sorprendido por una nueva transformación de la bestia (85). Aunque se parece bastante a la criatura del primer capítulo ha sufrido algunas mutaciones. Evita sus ataques y nunca pases junto a la garra gigante.

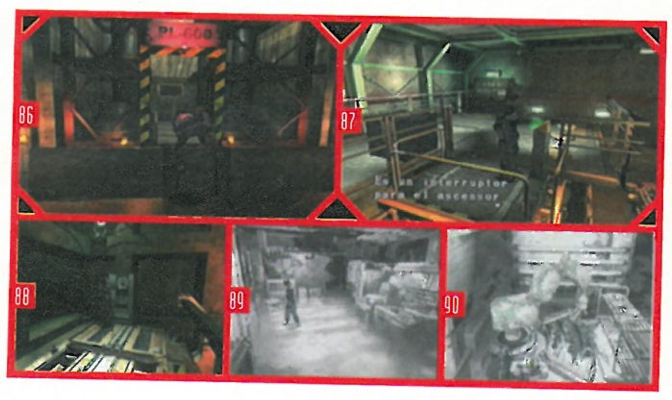


LABORATORIO NIVEL 1-3

Tras el combate, al entrar en el vagón, el ascensor se para por completo. Vuelve a salir y abandona la plataforma subiendo a un altillo con una rejilla de ventilación (86). Al otro lado de la rejilla hay un pasillo con dos salidas. Una corresponde a otro ascensor que también depende al laboratorio. La otra te llevará a una zona donde se encuentra el interruptor para poner en marcha dicho ascensor. Nada más entrar, desciende en el pequeño elevador (87). Aquí tienes una máquina de escribir para salvar y munición tanto para Claire como para Leon. Arriba también hay un baúl y una hierba verde. Continúa avanzando y vuelve a bajar un nivel más. Dos lickers esperan tu llegada. Líquidalos y al final del corredor pulsa el interruptor (88). Vuelve al pasillo principal y desciende hasta el laboratorio.

SALA REFRIGERADORA

En cuanto llegues al laboratorio serás recibido por zombies desnudos. Claire puede entrar en la sala de seguridad y recuperar energía y munición. Mientras, Leon tendrá que dirigirse directamente hacia la sala refrigeradora, igual que Claire cuando esté totalmente recuperada y haya salvado. Por el pasillo principal llegarás a una sala oscura con dos puertas. Entra por la de color azul. De momento sólo puedes acceder a una estancia de este corredor, la sala refrigeradora. Distinguirás su puerta en cuanto la veas. Sobre una mesita encontrarás el recipiente para el fusible (89). Muy cerca hay un spray. Lleva el recipiente del fusible al pequeño robot (90) que te entregará el fusible principal. Incorpora este último fusible en el generador principal, en el cruce de caminos, y se hará la luz.



DORMITORIOS



A partir de este momento puedes entrar en casi todas las estancias del laboratorio. Para algunas será necesario encontrar una tarjeta de seguridad. Desde la habitación del generador pasa por la puerta roja (91) y dirígete hacia la habitación del final del pasillo. Se trata de los dormitorios (92) de la plantilla del laboratorio que ahora encierran tres zombies en la aventura de Claire. En el armario junto a la puerta Leon hallará un lanzallamas, y Claire flechas. Al fondo de la habitación hay una planta bloqueando un orificio de la pared (93), y cerca de ella se encuentra la tarjeta de seguridad para entrar en nuevas zonas del laoratorio. Leon puede matarla con el lanzallamas mientras que para Claire, la mejor opción será utilizar una granada de fuego. Por el agujero se accede a una habitación con dos inquilinos. Para acabar con ellos (94) bastará con tres disparos de escopeta si disparas entre ambos, o unas cuantas granadas en el caso de Claire. La recompensa por adentrarte en esta encerrona es jugosa. Dos cajas con cartuchos de escopeta para Leon y lo mismo pero con granadas para Claire. Vuelve a la otra habitación, pero no salgas todavía. Si no activaste el anti-B.O.W en el ordenador (95) puedes hacerlo ahora. Se trata de un sistema de seguridad que debilita a los seres experimentales y que puede ser activado en caso de emergencia. Claire podrá matar los nuevos lickers con una granada y Leon las plantas de un solo tiro de su escopeta.

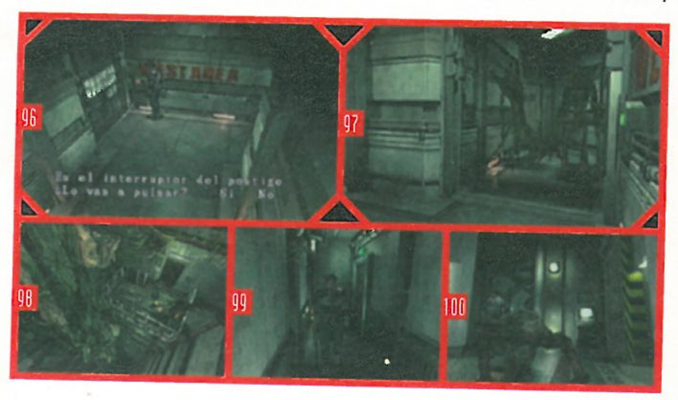


AREA OESTE

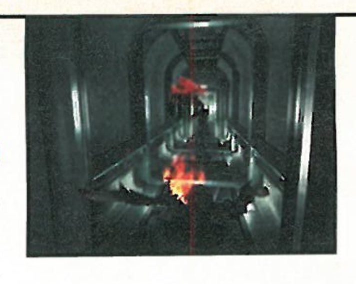
Después de haber limpiado los dormitorios de bichos encamínate hacia la compuerta que hay en el mismo corredor. Para abrirla bastará con pulsar el botón rojo (96) que está en funcionamiento desde que pusiste en marcha el generador principal del laboratorio. En esta zona encontrarás unos enemigos que hasta ahora no habían aparecido en el juego. Si estás jugando con Leon puedes abrasar a los vegetales carnívoros con el lanzallamas (97). Claire debería utilizar las granadas rojas para ser más efectiva. Tras la compuerta hay dos de estos seres. Al salir al exterior (98) te encontrarás con una planta más. Si acabas con ella podrás recoger dos plantas verdes, muy útiles a estas alturas del juego. No bajes por la escalerilla y vuelve al Area Oeste. Habrán reaparecido dos plantas. Extermínalas para limpiar la zona.

PLANTA BAJA

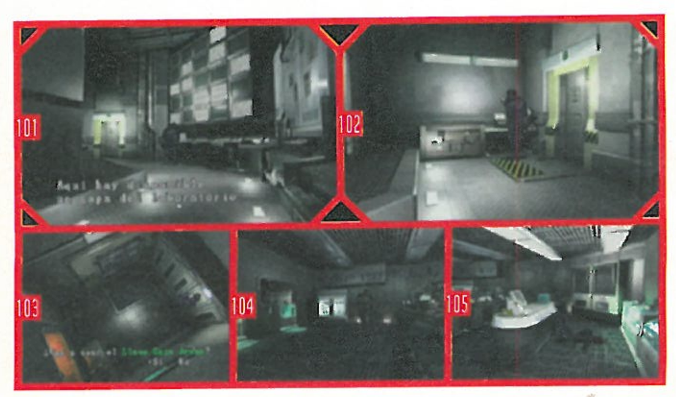
Este es el corredor que conduce al vestíbulo de la planta baja del laboratorio (99). La última zona por explorar en el primer escenario de RESIDENT EVIL 2. Los lickers que vas a encontrar aquí no serán tan benévolos como sus predecesores. Para empezar su color ha cambiado a tonos pardos, y en cada una de sus manos poseen una garra que se transformará en un arma mortal si contactan contigo. Por supuesto, son mucho más difíciles de matar y su agresividad es manifiesta desde un primer momento. Liquida al licker que te encuentres en el pasillo. Si eres un valiente intenta cargarte a los tres que hay en el vestíbulo, aunque yo siempre he preferido pasar corriendo hacia la salida (100). Más tarde podrás recoger las tres plantas verdes que hay en el lugar. Ahora podrías pagar un precio muy alto por un poco de energía.



LABORATORIO DE W. BIRKIN

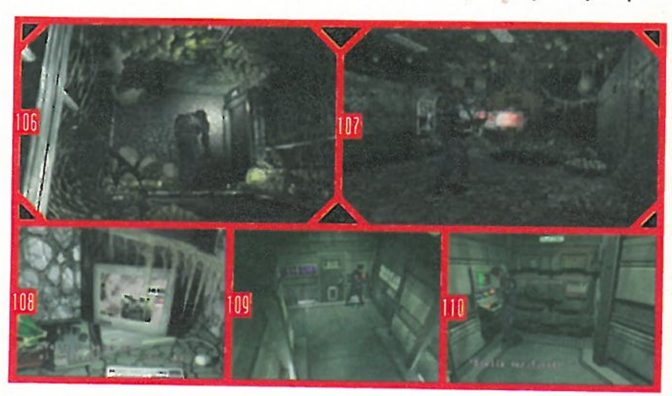


Pasa por la sala de control, la que tiene un gran panel de monitores (101) y un buen número de computadoras. En una de ellas se encuentra el mapa del laboratorio. Antes de salir por la puerta hay una máquina de escribir y un baúl (102). En este último coge la llave del armario de armas que encontraste junto al tranvía. Dirígete hacia el complejo del laboratorio de William Birkin, compuesto por tres habitaciones. En la primera hay unas taquillas. Una de ellas (103) se abre con la llave que has equipado en tu inventorio. Una agradable sorpresa te espera en su interior. Leon encontrará las piezas para su revólver Magnum. Combina las piezas con el arma y su potencia se verá aumentada considerablemente. Serás capaz de matar hasta a tres zombies de un sólo tiro si están agrupados. Pero es mejor guardar este arma para el enfrentamiento final. Claire hallará dos paquetes con munición para su lanzagranadas, que ya puede utilizar sin ningún temor pues tiene suficiente munición como para terminar con todo brote de zombies, seres mutantes y demás fauna hasta el final del juego, con la última bestia incluida. Finalmente, en el laboratorio del Dr. Birkin (104), sortea o mata a los zombies de esta habitación y avanza hasta el fondo de la habitación. Inspecciona la mesa blanca y encontrarás una llave imprescindible para continuar el juego (105) que deberás utilizar en el nivel B2 del laboratorio.



SALA DE SISTEMAS

Como recordarás, en el pasillo que servía de entrada al laboratorio del Dr. Birkin había otra puerta. Estaba rodeada por una especie de huevos de alien que le otorgan un aspecto bastante tenebroso (106). Con la tarjeta puedes entrar. La polilla gigante (107) continúa viviendo aquí, y si quieres llevar a cabo tu misión deberás eliminarla. Dispara hasta que deje de batir sus alas y accede al ordenador. En un principio no será posible porque está cubierto por crías de polilla. Para deshacerte de ellas utiliza la pistola. Unos cuantos disparos bastarán para despejar el teclado. Cuando el ordenador (108) se ponga en marcha te preguntará una contraseña. Introduce tu nombre como «GUEST». De esta forma podrás sortear el sistema de seguridad de Umbrella, siempre y cuando tu compañero haya hecho lo mismo en la primera parte.


106 107 108 109 110

SALA SELLADA

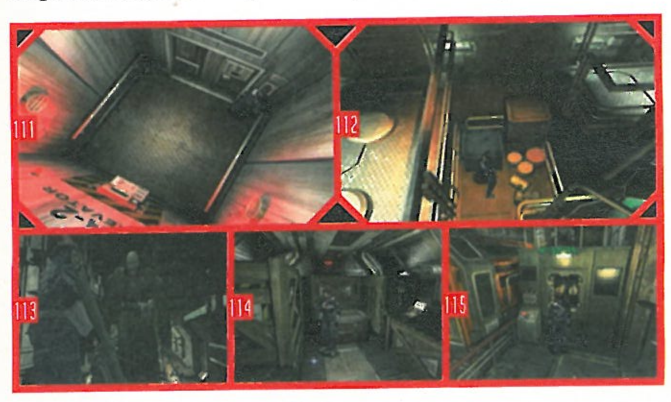
Después de introducir tus huellas dactilares en el ordenador, es hora de retornar a la primera planta del laboratorio. Recuerda que en el vestíbulo de la planta baja te esperan los lickers si no terminaste con ellos anteriormente. Sube por la escalerilla que te conduce a la sala oeste y en la habitación del generador principal entra por la puerta azul. Abre la compuerta pulsando el botón rojo (109). Aparecerá una pequeña antesala. La puerta que hay no puede de abrirse todavía. Introduce en el ordenador tus huellas dactilares para verificar tu identidad (110). Si todo fue bien en la sala de sistemas, el ordenador la dará por válida. Si en la misión anterior también hiciste lo mismo podrás entrar en la sala sellada. El secreto que guardaba esta cámara no era otra cosa que una ametralladora o munición en el caso de que ya tuvieras el arma.

SALA V.A.M.

Todos los acontecimientos y objetos que aparecieron en esta habitación en la primera misión han dado paso a una sala que ha perdido bastante el interés. Unicamente si tienes problemas con la munición te merecerá la pena adentrarte en la sala V.A.M. Claire encontrará un paquete de granadas en la mesa de operaciones y, en el mismo lugar, Leon hallará un cargador para el Magnum. Cuidado con las plantas.



la de potencial (113) y disfruta con el espéctaculo. Leon obtendrá aquí la llave maestra. Claire ha de volver a la sala donde colocó el fusible en el generador. Tras recoger a Sherry de la sala de seguridad prueba la llave de seguridad en el ascensor para acceder al episodio final.



LABORATORIO NIVEL 1-3

Ha llegado la hora de volver al pasillo principal y subir (111) en el ascensor hasta nivel 1-3 de nuevo. Empuja la caja negra al elevador y continúa moviéndola hasta formar una escalera para subir a la plataforma como te mostramos en la pantalla (112). Introdúcete en la sa-

SALIDA DE EMERGENCIA

Entra en el tren y ve a último vagón. Hay un lugar para salvar y la llave de la plataforma (114). Sal y sube por las escaleras. Recoge los dos enchufes (115), ponlos en su lugar y enfréntate a Tyrant. Abre las puertas del túnel, al final del andén, y prepárate para el final.

SECRETOS

Se me olvidó aconsejaros que guardaséis algo de munición después del enfrentamiento con Tyrant. Después de este breve lapsus, voy a explicaros el sistema de recompensas de RESIDENT EVIL 2. Todo se basa dependiendo del ranking que se obtenga al terminar el juego. El ranking A se consigue de la siguiente manera. Primero, hay que empezar una partida en dificultad normal. Terminar el juego en menos de 3 horas, salvando menos de 6 veces y sin hacer horas y media serás recompensado con el lanzacohetes, la ametralladora y otro arma de potencia devastadora.

En lo que se refiere a los juegos ocultos en RESIDENT EVIL 2, ésta es la forma de acceder a ellos. El modo del Cuarto Superviviente o Hunk aparecerá al terminar el segundo escenario, ya sea con Claire o Leon, con un ranking A. En lo que se refiere al modo Tofu, el sistema es algo más complicado. Has de empezar una partida, primer y segundo escenario, y al terminar este último se

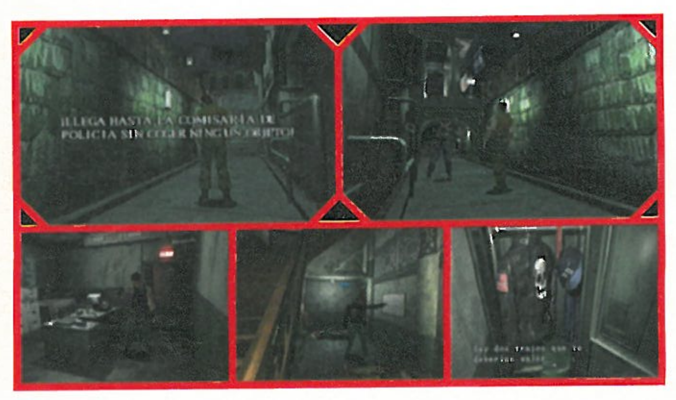


uso de ningún spray de primeros auxilios. Cuando acabas el juego en menos de 2:30 con un ranking A o B se te concede *un arma con munición infinita*. Si la usas durante el juego no obtendrás un ranking A. Al terminar el primer escenario de esa forma consigues un lanzador de cohetes. En el segundo, una ametralladora acabando en menos de 3 horas. Si lo haces en menos de dos te permite grabar partida para comenzar de nuevo el juego. Termínate la aventura 3 veces (completando ambos escenarios) con un ranking A y este extraño personaje estará bajo tu control. Se trata de una barra de pasta de judías fermentadas, muy corriente en Japón. Sólo dispone de un cuchillo para defenderse y de tres plantas. Además blasfema en japonés.

NUEVOS TRAJES



Se ha mantenido la tradición y en RE2 también podremos disfrutar con un vestuario variado para los dos protagonistas. Para conseguirlo has de comenzar una partida en dificultad normal. No cojas ningún item hasta que llegues a la zona de la comisaría. Aquí, en vez de ir hacia la entrada del edificio, desciende por las escaleras. En este pasillo, antes desolado, encontrarás a Brad Vickers. Es el piloto del helicóptero delitos. Leon podrá lucir dos nuevos trajes con los que parecerá un auténtico macarrilla. Además, a partir de ahora podrá coger la pistola con una sola mano, lo que le permitirá disparar dos veces más rápido que jugando normalmente. Claire sólo obtiene un nuevo conjunto, aunque



que liberó a Jill y Chris en el primer Resident. Termina con él, aunque necesita más balazos que los zombies normales, y recoge la llave que deja una vez muerto. Ahora entra en la comisaría y dirige tus pasos hacia la habitación de salvar con la sala oscura para revelar carretes. En esa habitación hay un armario que se puede abrir con esa llave que contiene los nuevos mo- resulta bastante vistoso. Sobre todo la cazadora que tiene un dibujo precioso en la espalda. Como contrapartida, la chica consigue un Colt S.A.A. Este arma, típica del lejano oeste, le dará un toque vaquero a Claire. Cuando dispara el arma, con un velocidad superior a la otra pistola, lo hace al estilo John Wayne sosteniéndola junto a la cadera y pulsando el martillo sin piedad.

MODOS HUNK Y TOFU

A continuación te ofrecemos una pequeña guía de lo que te deparan las dos nuevas modalidades de juego. Todo empieza en las alcantarillas. Tras el primer escollo y salir de los sótanos a la prisión llegarás a la oficina del este, haz lo que puedas por esquivar y guardar munición. Al salir al pasillo te esperan seis zombies. Dispara con la escopeta al de enfrente y rápidamente a los de la derecha, de forma que acabes con ellos de un sólo tiro. Atrae al resto te de ellas y dispáralas con el Magnum. Al subir las escaleras sortea al Tyrant. Continúa avanzando y deslízate con cuidado entre los zombies tendidos en el suelo. Problemas, espera a que el licker se aproxime, ponte a su espalda y acércate con cuidado al pasillo. Cuando el licker salte de la nada corre hacia la biblioteca. Acaba con las plantas del vestíbulo de la segunda planta y llegarás a una habitación con 7 zombies. Avanza un poco y dispara con la escopeta a los tres que hay frente a tí. Muévete hacia la izquierda



hacia el pasillo, evádete de ellos y sal al vestíbulo principal. En el ala este no tendrás muchos problemas hasta llegar a las plantas. Con Hunk dispara hasta matarlas, a ser posible con la pistola, sin que te hieran. Con Tofu deja que se acerquen para esquivarlas lo mejor que puedas (es bastante difícil pero se puede conseguir). Al salir de esta zona habrá dos plantas con motas rojas. Aléjao la derecha e intenta llegar a la puerta sin que te agarren. Ahora, dispara a todo bicho viviente. Tofu deberá colocarse en el hueco entre el helicóptero y la pared. Los zombies no podrán pasar y los liquidará con el cuchillo. En el pasillo de los cuervos te espera Tyrant. Con Tofu deja que te toque una vez y sal corriendo. Con Hunk, si tienes munición dispara hasta el final.

.PANZER DRAG[...]

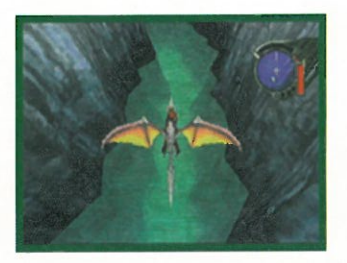
PASO A PASO

A pesar de que PANZER DRAGOON RPG no es un juego muy difícil, es necesario una completo conocimiento de las mecánicas de ataque de los enemigos para poder acabar con ellos con la mayor facilidad. Eso es lo que pretendemos con esta guía que hemos dividido en dos partes. Este mes os desvelaremos todos los secretos de los dos primeros CD's, así como algunos consejillos para haceros el juego más fácil. El sistema de combate de este RPG nos permite esquivar en tiempo real los ataques del enemigo y buscar el punto débil de cada uno de ellos hasta reducirlos a cenizas. Es primordial por tanto saber cuáles son los puntos frágiles de estos bichejos. No os hablaremos de todos los enemigos, pero sí lo haremos de los más duros de roer. Leed con atención estas páginas si queréis descubrir todos los secretos del mejor RPG del 98 en Saturn. Preparaos para vivir las aventuras de este dragón que es ya toda una leyenda.











PANZER DRAGOON RPG

SATURN

RPG

SEGA/ANDROMEDA

LA HISTORIA

Ha pasado un milenio desde que se cumpliera la profecía de que un dragón pondría fin a la época del terror y oscuridad que vivía el reino de Arzach, y a pesar de que el dragón místico acabó con Lord Craymen, una nueva amenaza se cierne sobre estas tierras. El Imperio, que parecía justo y poco cruel, ha empezado a aniquilar a sus propios hombres. Víctima de uno de estos ataques, el joven Edge está decidido a descubrir qué está pasando. En su camino se encontrará con un dragón, criatura legendaria de los tiempos pasados. Descubrirá que su fiel compañero no es el única de su especie en el planeta, y que incluso puede ser un ingenio fabricado por manos humanas. Pero el mayor de los misterios es Azel, un extraño y bello ser de apariencia femenina e increíbles poderes que se oculta en el interior de la mina en la que trabajaba. Azel ha sido despertada de su sueño eterno para que ayude al Imperio en su afán por aplastar definitivamente a Craymen y al resto de la civilización conocida. Es hora de subirse a lomos de un dragón de mágicos poderes, que aprenderá y crecerá junto a ti. El gran desafio está por venir, y sólo tú vas a ser capaz de afrontarlo. El futuro de este maravilloso mundo está en tus expertas manos, ¡no nos defraudes, por favor!









EL PRINCIPIO

En una de las rocas piramidales hay una llave y un arma, cógelas. Pulsa los dos piedras con la parte de arriba verde y súbete en el ascensor. Después de la intro, sigue recto hasta que encuentres la entrada de otra cueva, disparando a todas las rocas piramidales que puedas para conseguir items. Cuendo llegues al final del recorrido encontrarás una entrada, introdúcete y llegarás a la parte exterior de la excavación. Ahí hay un personaje herido, míralo para activar otra intro y pasar al siguiente escenario. Es importante que os miréis atentamente el tutorial que se encuentra en esta fase.



LAS MINAS





Tras otra intro aparecerás en las minas, dispara a todas las vagonetas. Es recomendable que te des un paseo por el interior de todos los túneles, porque están repletitos de items que pueden serte muy prácticos. Más adelante encontrarás unos ventiladores cuyo aire no permite que pases a través de ellos. Sigue el camino que hay en dirección contraria, entra en la cueva y desactiva el interruptor de la pared que desconectará los ventiladores para que puedas pasar tranquilamente por ahí.

BALDOR QUEEN/ARACHNOTH

No debes asustarte por el gigantesco tamaño del Arachnoth, ya que es bastante más fácil de liquidar de lo que parece. Sus puntos débiles están en la espalda, pero lo mejor es que dispares en la cola. Si te pones detrás de él todo el rato no te atacará. Después de que te embista perderá el conocimiento por algunos segundos, que será cuando debas atacar. Las Baldor Queen son bastante fáciles, sólo tienes que moverte continuamente para esquivar sus ataques y dispararle al frontal. Ignora a los baldors que te lanza, sólo son para que pierdas el tiempo.



VILLAGE OF CAINUS

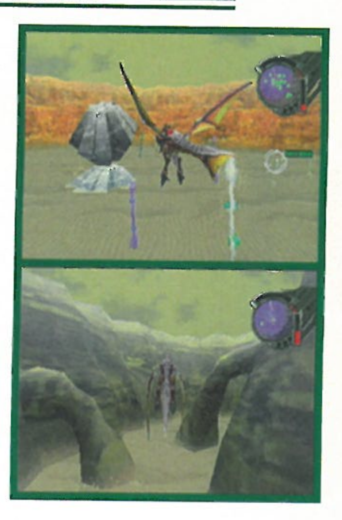




Tras acabar con Arachnoth, no nos vendrá mal un descanso. En el pueblo de Cainus no hay muchas cosas que hacer, ya que sólo hay una chica en el exterior y no podemos entrar en la ciudad. Habla con ella y responde que sí a la pregunta que formule. Ella a cambio de tu colaboración te contará lo que quieras y activará el siguiente escenario del juego. SI vuelves a hablar con ella te obsequiará con un útil item. Es momento para regresar al campamento a reponer fuerzas y grabar la partida.

GARIL DESERT

Nada más salir, a mano izquierda, encontraremos un cofre con el mapa de la zona. Entre los enemigos que nos encontraremos hay unos enjambres de bichos voladores que, para acabar con ellos, basta con liquidar a la reina, distinguida con un color rojizo. Otro bicho bastante frecuente son los Striders, entre los que siempre encontraremos unos con un cuerno en la cabeza. Es conveniente acabar primero con éstos, ya que disparan un rayo paralizador. En los rincones del escenario encontraremos múltiples pirámides con armas, antídotos y otros utensilios varios. No hay que dejarse nada por explorar.



GREEN OASIS/LATHUM

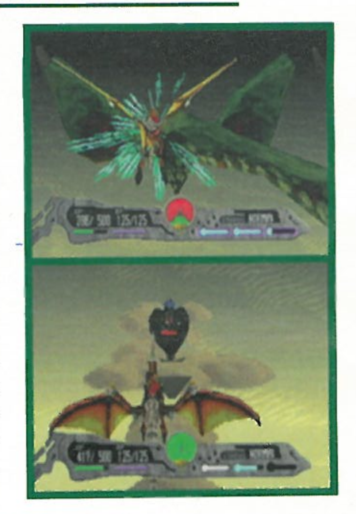




El Lathum puede parecer bastante aparatoso, pero es más facil de liquidar de lo que parece. Dispara a los agujeros hasta que se abra una herida roja, ese es su punto débil. Despues entra en el túnel que abre el gusano. En el Green Oasis dispara al gusano pequeño para que el grande abra otro túnel. Entra y encontraras un item. Dirígete al centro del Oasis, dispara a las ruinas, luego busca una torre giratoria y dispara hasta romperla. Ahora ya puedes entrar en las Blue Ruins y explorarlas.

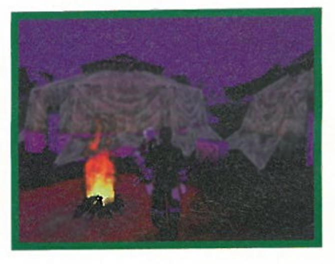
BLUE RUINS

Las plantas que hay en las ruinas pueden traerte algunas gratas sorpresas. Dispara a todas las que veas para conseguir más items. Aquí encontrarás a los Hopper. Es muy sencillo acabar con ellos, sólo tienes que darles la espalda y atacarles en ese mismo punto y no tendrás mayor problema. Verás dos rocas con forma de leones, rómpelas y se limpiará la entrada a la cueva subterránea. Dispara al Gigralyph en el lado frontal hasta que se transforme en Gigra. El punto débil esta debajo, y hay que evitar que la Gigra se sumerja ya que atacará con un terremoto.



ACAMPADOS





Después de grabar la partida, dirígete a la caravana. Cuando llegues habla con el niño y entra en la tienda que tiene una caja al lado para conversar con el cazador. Antes de dirigirte a la Forbidden Zone es buen momento para que visites la tienda local y vendas todos los items inútiles que has obtenido en los combates. Con el dinero que te den compra todo lo que puedas porque a partir de ahora las cosas no van a ser tan fáciles como antes. Compra abundantes regeneradores de energía.

FORBIDDEN ZONE

Acabas de entrar en la Zona del Olvido, las tropas enemigas te han detectado y han desactivado el teletransportador. Para activar este aparato tienes que localizar a los contenedores que hay en el agua y dispararles, hasta que se coloquen en el sitio inicial. Una vez llenados todos los huecos que hay en el teletransportador, dispara al centro para activarlo. Las tropas de Craymen guardan celosamente este aparato y te atacarán si intentas ponerlo en marcha. Nuestro consejo es que antes de activar el teletransportador totalmente, recuperes todas las energías que hayas perdido en combates anteriores.



LA GUARDIA CRAYMEN





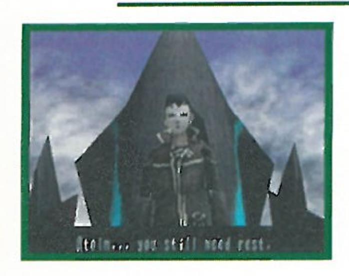
La Guardia de Elite de Lord Craymen es mucho más fácil de vencer de lo que parece, y se divide básicamente en patrullas, Punishers y el Flagship. Es fundamental que liquidemos a las patrullas antes de que puedan llamar a los refuerzos. Con los Punishers, ponte delante y deja que te apunten con sus Homing Mines, una vez que estos inicien la secuencia de ignición, gira y quédate en un lado, así nunca te darán. Con el Flagship quédate detrás y repite la misma operación que con el enemigo anterior

LAS TRANSFORMACIONES

A lo largo del juego, conforme vayamos derrotando a nuestros enemigos, el dragón irá ganando la posibilidad de transformarse dependiendo de la situación. Nuestro dragón puede prepararse para el ataque, la defensa, la agilidad que nos ayudará a esquivar a los enemigos con mayor efectividad y la espiritualidad, que permite al dragón la utilización de magias más complejas. Para cambiar la apariencia del dragón bastará con que vayamos a la opción Customize Dragon y movamos el cursor hasta equilibrar a nuestro gusto las características de la bestia alada.



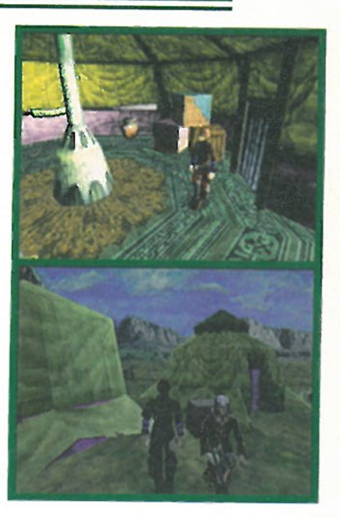
ATOLM: EL PRIMER ENCUENTRO





Después de reducir la Guardia de Craymen a la mínima expresión, nos veremos las caras por primera vez con Azel que, montada en su dragón Atolm, es la verdadera protagonista de este juego. Su punto débil está en la cola. Bajo ningún concepto te pongas ni delante ni detrás, sólo hazlo para disparar y vuelve enseguida a los lados. Cuando veas que Azel le dice al dragón una frase, muévete rapidamente, ya que sino te lanzará un ataque que puede restarte cientos de puntos de golpe.

CARAVANA



Antes de pasarte por la caravana, deberías recuperar energías acampando al lado del reconfortante fuego. No estaría de más que le hicieras algún «cariñito» a tu dragón. Hacer esto es muy sencillo: acércate a el, señálale con el cursor, y te aparecerá la opción de sonreirle o acariciarle. Si haces esto de cuando en cuando, tu dragón estará mucho más contento y por consiguiente más obediente y efectivo. De vuelta a la caravana, espera a que amanezca y luego entra en la choza con el niño durmiendo fuera. Habla con la señora del fondo. Ahora ya puedes partir hacia la concurrida ciudad de Zoah.

LA CIUDAD DE ZOAH

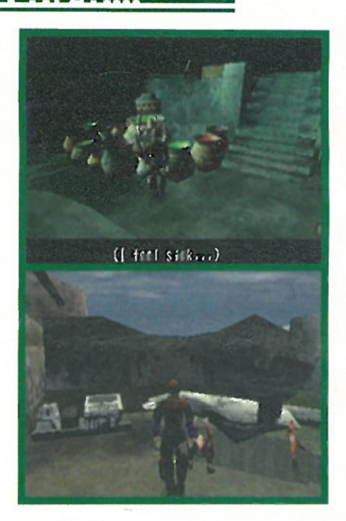




Zoah es una de las ciudades más concurridas del país, y como marca la tradición, está dividida en dos zonas. La Free Zone, un barrio para cualquiera que esté de paso y quiera hacer negocios. En él son admitidos todo tipo de individuos. El Holy District es la segunda zona, y de momento no tendremos acceso a ella. En esta demarcación están todos los millonarios, políticos y clero. No se permite la entrada ni se le concede ningún pase a nadie que no esté plenamente autorizado a ello.

UN PASEO POR ZOAH

Nada más llegar a Zoah, lo primero que hacemos es esperar a la noche y entrar en el bar. Accederemos a él por las dos puertas azules que hay al lado del pasadizo. Entra y habla con el Barman. Es el que está en la máquina de la planta de abajo. A cambio de unas pocas monedas está dispuesto contarte «la Biblia en verso». Pregúntale sobre el Imperio y él te dará una pintura. Espera a que amanezca y busca el taller del pueblo por la rampa, al lado del lavadero de la ciudad. Allí habla con el mecánico que está frente a la nave, y podrás partir hacia Georgius.



GEORGIUS





Vuela hacia el centro del tornado que hay en la pantalla y entra. Una vez hayas llegado a la parte de abajo de éste, tendrás que disparar a todos los aros voladores. Para poder descender a la superficie de Georgius es importante que no pierdas el tiempo y dispares en cuanto se te pongan a tiro los aros. Una vez abajo, coge la chatarra que hay debajo de la nave y regresa a Zoah. No intentes entrar en el navío, ya que la entrada de momento está bloqueada. Entrégale la chatarra al mecánico.

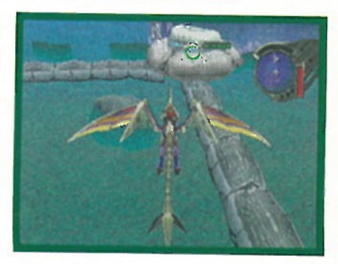
EL INTERIOR DE LA NAVE

Parece ser que al mecánico no le ha gustado lo que le trajiste, y tendrás que entrar en la nave para conseguir algo de su agrado. Hazlo por un agujero de color verde que hay en un costado de ésta. A tu salida te espera una imponente máquina de guerra llamada Gunship. Para acabar con ella dispara hasta que se transforme, y cuando lo haga dirige tus ataques a la cola. Luego vuelve al campamento, espera a que amanezca y vete. Tu acompañante te dará chatarra para que entregues al mecánico de Zoah, y una vez que se la des, podrás visitar por fin las fastuosas ruinas de Uru.



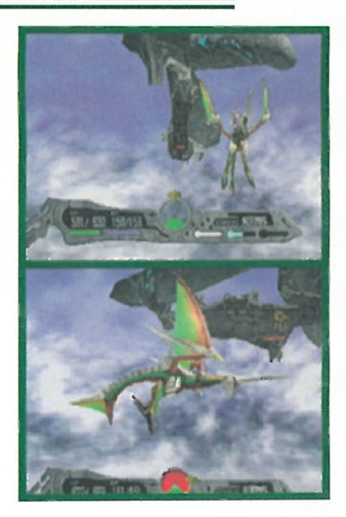
EL PASADIZO SUBMARINO





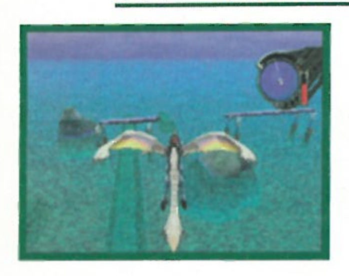
Verás algo parecido a ballenas en el agua. Si les disparas cuando estén cerca de alguna de las dos torres con un diamante encima, derribarán la torre con la cola y desbloquearán las dos entradas. Una vez hecho esto, tienes que comunicar los túneles que salen de la montaña con la costa. Esto se logra disparando a las bases de los pasillos hasta que comunicándose entre ellos lleguen a las montañas. Una vez logrado esto, prepárate para sumergirte en las profundidades.

ANNIHILATOR



Su apariencia demoledora no debe asustarte, ya que este arma de el ejército de Lord Craymen tiene bastantes puntos flacos. No es un navío de excesiva autonomía, y cada rato tiene que recargar sus proyectiles de cañón. Su punto débil está en la parte trasera. La mejor manera de acabar con él es girar a su alrededor continuamente hasta que el cañón se sobrecargue. Una vez que se estropee, sitúate a su espalda hasta que se vuelva a activar y repite el proceso. Cuando se le terminen los proyectiles, el navío descenderá para recargar. Deja que lo haga y liquídale.

LAS LLAVES DE URU





Necesitarás dos llaves para entrar en las ruinas subterráneas. Busca unas grandes rocas con un objeto reluciente en su interior. Ahí las hallarás. Para utilizarlas tienes que entrar en el pasadizo y después buscar en el otro lado de las ruinas dos torres con algo parecido a un ventilador en la parte de arriba, y disparar para se activen. No puedes recoger las dos llaves a la vez, hay que utilizar primero una de estas llaves para que la próxima aparezca justo enfrente de donde lo hizo la otra.

DREMHOLD

Este bicho puede ser todo un incordio si se desconocen sus patrones de ataque. Sus armas principales son tres. La columna de agua es la menos peligrosa y las otras dos son fáciles de esquivar. Dispara a los lados para desactivar el Thunderstorm y así evitar que te lanze un ataque mortal. Cuando estén los ports averiados forzarás la separación del enemigo. Una vez conseguido esto ya aparecerán los puntos débiles. Es recomendable utilizar las Vengeance Orbs para evitar desagradables sorpresas. Si te lanza las Lightning Needles, huye de ellas y evitarás el ataque del Lightning Storm.



LOS TUNELES SUBMARINOS





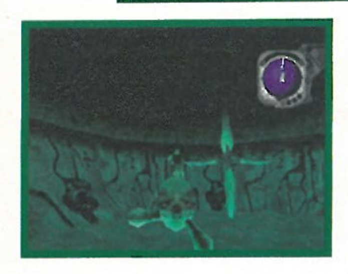
Tras la última batalla en el túnel encontrarás que hay un nuevo camino abierto. Síguelo y dispara a las aspas que se encuentran al final del pasadizo. Vuelve a la zona en la que conseguiste las primeras llaves y, al lado de un artilugio gigante que gira sin parar, visualizarás la tercera. Usala en una abertura situada en la parte de arriba de una montañita, sobre la que el artilugio roza una de sus extremidades, y prepárate a enfrentarte de nuevo con Azel y su dragón Atolm.

ATOLM: LA SEGUNDA BATALLA

Azel no tira la toalla y sigue insistiendo en reduciros a cenizas a tu dragón y a ti. Esta vez, escarmentada del último combate, ha reforzado sus defensas y ha rodeado a su querido Atolm de una serie de satélites mágicos de distintas aplicaciones. Los satélites verdes tienen la particularidad de restaurar su energía y los naranjas te lanzan ataques. Acaba primero con los verdes que restauran la energía del dragón y luego con los naranjas. Después repite el procedimiento del primer enfrentamiento e intenta esquivar sus ataques, sobre todo la tormenta.



LABERINTO MORTAL





Sobrevivir en el interior de este laberinto no es nada difícil, ya que la mayoría de los enemigos son muy poco peligrosos y bastante lentos. En esta maraña de pasillos encontraremos muchas bajadas. Hay que tener en cuenta que nuestro vehículo no tiene potencia suficiente para remontar las cuestas, así que si lo hacemos más vale que conozcamos un camino de vuelta. La clave para no perderse es encontrar el mapa de las zonas, lo que evitará sin duda que nos demos muchas vueltas innecesarias.

EL PRIMER NIVEL

Hay una manera bastante práctica de evitar los ataques mientras te encuentres en el interior del laberinto. Cuando veas restos de animales en el suelo, arrímate a la pared y avanza despacito. En la mayoría de los casos lograrás pasar al lado de los enemigos sin sufrir el más mínimo rasguño. Algunos enemigos como los huevos son inofensivos si acabamos con ellos antes de que los bichos salgan del cascarón. Si sigues recto hacia abajo encontrarás un aspa. Dispara para desbloquear la puerta uno. Sigue bajando hasta que encuentres otra aspa más que abrirá la puerta al siguiente nivel.



LA SALIDA ESTA CERCA

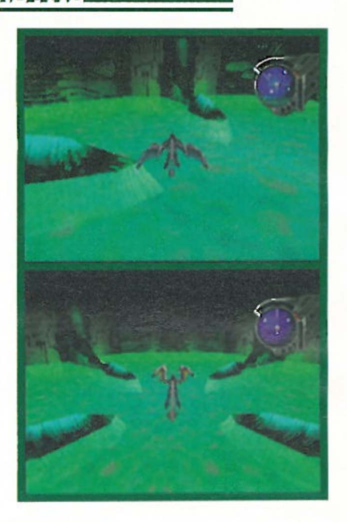




Una vez entres en el ascensor y aparezcas en otra planta, continúa adelante. Si tras atravesar una puerta ves un pozo vacío y una puerta al final, no te vayas por el pozo, vuelve atrás y busca otra habitación igual pero con agua en el pozo. Entra por la puerta y descubrirás que tu dragón no es una criatura tan singular como pensabas, ya que según parece, acabas de encontrar la fábrica de dragones. Dentro de esta sobrecogedora estancia hay otra aspa para activar que te permitirá descender.

UNDERDOME

Nada mas caer, verás otra aspa. Actívala y habrás llegado al Underdome. En esta gigantesca estancia de las cuatro salidas que se ven, sólamente una es accesible con tu vehículo. Las que están más arriba serán accesibles en cuanto puedas volver con el dragón. Sigue por la única puerta que se puede abrir, y encontrarás otra aspa más que desbloquea la Doom gate 3. Dirígete a la zona BF, allí está la Doom Gate Key. Una vez la tengas en tu poder podrás abrir la última puerta. Tras ella a Edge y Azel les espera una desagrable sorpresa, ¿podrán superarla?



ABSORBORA





Uno de los habitantes que más abundan en este laberinto es la Absorbora que, como su propio nombre indica, absorben. Pero, ¿qué es exactamente lo que hacen? Estas plantitas absorben tus ataques y te los devuelven. La manera de acabar con ellas es disparar con la pistola, lo que hará que sus cabezas se orienten hacia arriba. Después de esto todos sus ataques irán dirigidos hacia esta dirección, por lo que no te harán ni el más mínimo rasguño. Podrás acabar con ellas a placer.

MUTANT SCAVENGER

Aunque estos bichejos están rodeados por un pequeño enjambre de animales voladores, no deben preocuparnos demasiado. Si nos fijamos, estos bichos son una especie de babosas enganchadas a una piedra. Si les disparamos directamente puede que respondan a nuestro ataque y nos den más de un disgusto, pero hay una forma sencillísima de terminar con ellos. Sólo tienes que disparar al bloque de piedra que los sujeta y caerá sobre ellos aplastándolos. El resto de bichos que les acompañan sólo necesitan de una ración de nuestra arma preferida y caerán como moscas con un buen insecticida.



ATRAPADOS POR EL ENERG





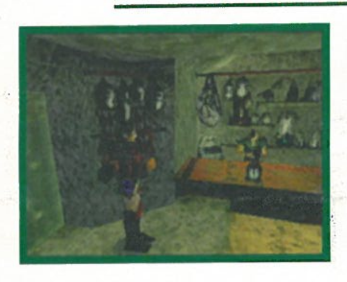
Tras la última puerta nuestros amigos se encuentran con el Energ, una especie de arañita que lanza proyectiles como piedras sobre nosotros. ¿Cómo podemos llegar a un bicho que está en el techo si nosotros no podemos volar? Dispara con la pistola a las Absorbora que hay a tu lado para que se giren hacia arriba, y luego lánzales el láser. Así dispararán hacia arriba y le darán al Energ. Si no quieres que te impacten sus proyectiles, gira continuamente para evitar que el Energ apunte.

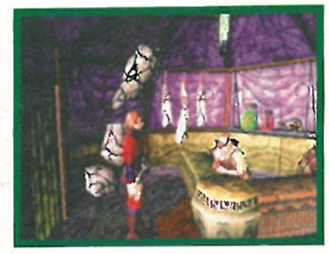
BASILUS



Tiene la apariencia de un escorpión gigante y es el último escollo que nos separa del final de este segundo CD. Dispara al bicho que está encima de él, y así evitarás que llame a los refuerzos. No te pongas en la parte delantera a menos que sea para atacarle, ya que puede lanzarte un ataque muy peligroso. La parte de atrás es la menos peligrosa. Ahí sólo te lanzará un ataque que hará que vayas más lento. Una vez termines con el bicho de arriba, gira a toda velocidad tras él y dispara cuando tengas a tiro la parte trasera. No te quedes ni un solo momento quieto.

VAMONOS DE TIENDAS





Durante los combates iremos acumulando objetos que pueden parecer inútiles. Nada más lejos de la realidad. Cualquiera de los objetos marcados en el inventario por el color amarillo pueden ser vendidos por un buen precio al tendero más cercano. Con esto lograremos algún dinerillo extra para comprar items más útiles. Os recomendamos que compréis tan pronto como podáis algún accesorio para la pistola, es una buena manera de ganar en efectividad cuando os quede poca magia.

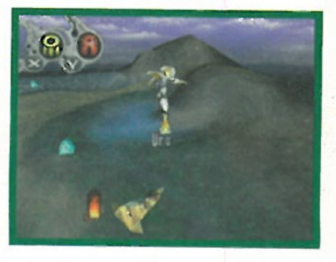
EL SISTEMA DE COMBATE

Cuando nos enfrentemos a los enemigos tenemos tres modos de atacarlos. Pulsando C activamos el modo manual de combate, en el que podremos elegir si queremos atacar con disparos, láser o magias. Pulsando A se activará el disparo. Sólamente tendremos que seleccionar el objetivo y pulsando B el dragón activará automáticamente el láser, y lo dirigirá al enemigo que menos puntos de vida tenga. Es importante que en según qué situaciones utilizemos items como el Blast Chip en vez de las mágias, ya que éstos apenas restarán puntos mágicos y podremos realizar pronto otro ataque.



EL MAPA





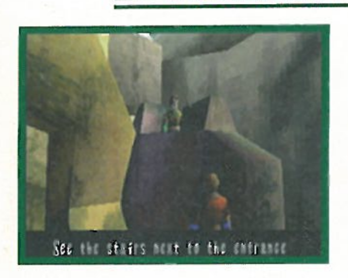
Echar un vistazo al mapa puede evitarnos más de una sorpresa en este juego. En primer lugar, una vez hagamos todas las tareas, en un escenario aparecerá la leyenda «No hace falta que vuelvas aquí». Además como información adicional, pulsando las teclas X e Y podremos ver el avance de las tropas de Craymen y las imperiales, y así antes de entrar en cualquier escenario estaremos avisados de la presencia de unas u otras tropas, lo que nos permitirá reponer fuerzas antes si es necesario.

UNA ENCICLOPEDIA VIVIENTE

Si en algún momento del juego tienes dudas sobre los enemigos o alguna otra cosa, lo tienes fácil. Pulsando la tecla adecuada accederás a una completa base de datos con todos los enemigos que hayas matado, su historia, orígenes, costumbres, patrones de ataque e incluso su división por razas. En otra opción del menú podremos ver todos los mensajes que nos han ido dando a lo largo del juego y que pueden aclararnos muchas cosas sobre nuestra misión y esclarecen algunos puntos oscuros del juego. Os recomendamos que les echéis un vistazo detenidamente



ADORABLES RINCONCILLOS





En Zoah y en la caravana no te dejes ni un sólo rincón por escudriñar, ya que están repletos de sorpresitas e items. Recuerda que algunas de las casas que están abiertas de día no lo están de noche y viceversa. Si te encuentras perdido, o necesitas consultar algún dato, no dudes en ir a preguntar al barman de Zoah. El lo sabe casi todo, siempre que le pagues una suma simbólica de dinero. El portero de Holy District también puede informate sobre algunas direcciones que pueden servirte.

LA MEJOR DEFENSA EL ATAQUE

A estas alturas ya te habrás dado cuenta de que no todos los enemigos se ven afectados por igual con tus ataques. Cuando veas que sobre un enemigo aparecen las letras Antishot o Antilaser no debemos atacarles bajo ningún concepto con estas armas, ya que no se verán dañados en absoluto por nuestros disparos. Otros enemigos tienen mecanismos de defensa automáticos, como es el caos de la Absorbora, que incluso unos segundos antes de morir nos lanzará un último ataque. Otros pueden esquivar perfectamente nuestros disparos o cubrirse los puntos débiles para evitar el daño.



LAS ARMAS





Aunque incluso el enemigo más gigante puede caer a base de disparos de pistola y láser, es importante que tengamos en cuenta la utilización de los Berzerk o magias para reducir a según qué enemigos. Dos de ellos os los recomendamos encarecidamente, sobre todo cuando estamos ante un enemigo de los pesaditos. Estos son Shield, que evitará cualquier ataque por duro que éste sea, y las Vengeance Orbs, que además de evitar el ataque devolverán el fuego al incauto que dispare.

TREASURES OF THE DEEP

PLAYSTATION

Aquí tenéis una gigantesca lista de trucos para este juego ambientado en las profundidades de la mar océana. Para ejecutar cualquiera de los trucos debéis pausar el juego y presionar los siguientes botones:

■ **MAPA TOTAL**

ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (DOS VECES), TRIANGULO (2 VECES), DERECHA (2 VECES), CIRCULO (2 VECES), CUADRADO, X, CIRCULO, X, CUADRADO.

■ **MAS TIEMPO PARA LA FASE DE BONUS SHARK ATTACK**

ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), L2 (3), R1 (3), R2, L1.

■ **DESACTIVAR MAREAS**

ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), R1, L1, L2, R2, X.



■ **PANTALLA COMPLETA**

ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), TRIANGULO, X, ARRIBA, ABAJO.

■ **VISTA DESDE ARRIBA**

ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), TRIANGULO, CUADRADO, X CUADRADO. Presiona SELECT+L1 para alejarte y SELECT+R1 para acercarte.

■ **BANANA HARPOONS**

ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), X, ARRIBA, TRIANGULO, ABAJO.

■ **MODO TURBO**

ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), R1, R2, R1, R2, R1, R2.

■ **TODO EL EQUIPAMIENTO**

ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), L1 (4), R1 (4), L2 (4), R2 (4).

■ **ELEGIR NIVEL**

ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, TRIANGULO, X.

■ TODOS LOS NIVELES COMPLETOS
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), CUADRADO, X (3), CUADRADO, TRIANGULO (3).

■ TODAS LAS ARMAS
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), R1 (4), L1 (4), R2 (4), L2 (4).

■ PASAR DE NIVEL
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), TRIANGULO (3), ABAJO (3).

■ CONTINUES EXTRA
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), R2 (3), L2 (3).

■ ORO EXTRA
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

■ AÑADIR PIEZA
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), L1, L2, L1, L2, CUADRADO, CIRCULO.

■ ATACAR ESPECIES PROTEGIDAS
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), R2, R1, L2, L1.

■ OXIGENO ILIMITADO
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA.

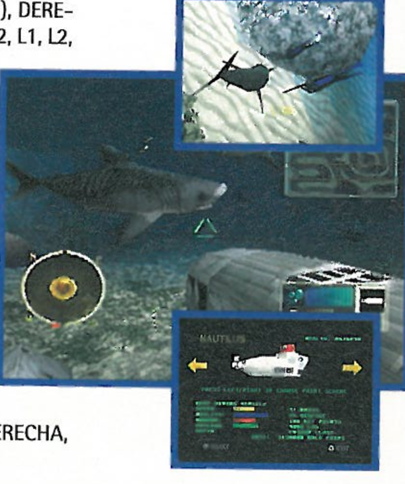
■ ENERGIA INFINITA
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), TRIANGULO (2), X (2).

■ OXIGENO Y ENERGIA TOTAL
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, X (2).

■ ABRIR TODAS LAS PUERTAS
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO.

■ ATRAVESAR OBSTACULOS
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO (2).

■ CARGA EN EL SUBMARINO
ABAJO, X, IZQUIERDA, CUADRADO, ARRIBA (2), TRIANGULO (2), DERECHA (2), CIRCULO (2), TRIANGULO, ARRIBA, X, ABAJO.

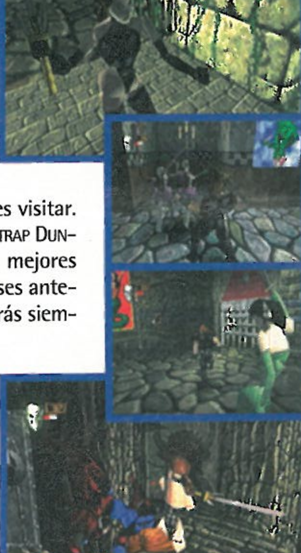


DEATHTRAP DUNGEON

PLAYSTATION

SELECCION DE NIVEL

Los chicos de EIDOS nos han obsequiado con un truco fenomenal para un título como éste que entraña una dificultad enorme. En la pantalla con el menú principal del juego pulsa L1, R1, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, R1, L1 y una vez introducida esta secuencia selecciona Load Game. A partir de ahora, podrás elegir el nivel que quieres visitar. Un único inconveniente es que en DEATHTRAP DUNGEON se acumulan los items, como las mejores armas que se han encontrado en las fases anteriores, y con está nueva opción empezarás siempre con el arma básica.









THE HOUSE OF THE DEAD

SATURN

ZOMBIES DE TOMATE



Para escoger el nivel en el que deseas comenzar a jugar, el número de vidas e incluso el color de la sangre, haz lo siguiente: En la pantalla con Press Start Button pulsa L, R, R, L, L, R. Escucharás una campanilla, entonces pulsa y mantén apretados L y R simultáneamente. Si lo has hecho todo correctamente aparecerá un menú oculto con todas las opciones que citamos anteriormente. No sólo a este menú se limitan los secretos del juego. Si mantienes apretados a la vez L y R mientras juegas, y después pulsas X tres veces, conseguirás que la puntuación aparezca en pantalla. Algo muy útil en un shoot'em-up como éste es la posibilidad de eliminar la recarga para tener munición infinita. Mantén apretados L y R y después pulsa 3 veces el botón Y para conseguirlo. Por último, también puedes sacar a la luz dos personajes secretos y jugar con ellos. Se trata de Sophie y a uno de los que tienes que rescatar. Para elegirlos ve a Saturn Mode, a la pantalla de selección de personaje, y pulsa ARRIBA, ABAJO, X, Y, Z. Si lo haces bien oirás un sonido.



LUCKY LUKE

PLAYSTATION

PASSWORDS

Aquí tienes los passwords correspondientes a todos los niveles del juego. Además hemos incluido un código que te permitirá acceder a un menú oculto. En las pantallas con copyright (OCEAN o la de LUCKY LUKE) ejecuta la siguiente combinación tan rápido como te sea posible (tienes que hacerlo en menos de tres segundos). Pulsa, L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2.



OLD MINE

A HIDDEN PLACE

DESERT

SALOON

WATER FALL

W RIDE IN A WAGON

LUMBERMEN S EVENTS

DALTON CITY

SPAWN: THE ETERNAL

PLAYSTATION

VARIOS



Para que las siguientes combinaciones tengan efecto debes introducirlas una vez pausado el juego. Para que SPAWN sea completamente invisible mantén apretados L1 y R1 y pulsa CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, X. La inmunidad será fácil obtenerla si aprietas simultáneamente L1 y R1 y después pulsas TRIANGULO, TRIANGULO, X, X, CUADRADO, CIRCULO. Todos los power-ups pasarán a nuestro héroe al mantener apretados L2 y R2, entonces pulsa TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, X, TRIANGULO, X. Para conseguir todo el inventario aprieta a la vez L2 y R2 y pulsa X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO. Para «resetear» lo físico mantén apretados L1 y R1 y pulsa X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO. Para resetear la magia mantén apretados a la vez L1 y R1 y pulsa TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO.

Pero para el truco más interesante, el más jugoso de todos, el que sirve para pasar de nivel, mantén apretados L1 + R1 + L2 + R2 y pulsa TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO.



COURIER CRISIS

SATURN

PASSWORDS

En la pantalla del menú principal de opciones pulsa A, C, C, B, B, B, A, C y aumentarás el tamaño de tu bici. Si lo introduces dos veces harás que la bici se haga más pequeña. Si mientras juegas pulsas a la vez L + X tu personaje le hará un gesto obsceno a los viandantes. No hagas esto ante los policías porque comenzarán a perseguirte. Para que el conductor se convierta en un gorila introduce la contraseña SAVAGEAPES en la pantalla de passwords. Para jugar como un alien sobre una BMX utiliza el password XFIFTYONEX. En la pantalla de selección de circuito puedes acceder a una zona de prácticas si pulsas R y Z simultáneamente. Mientras te encuentras en pleno reparto pulsa ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO. La cámara se focalizará en la bici sin perderse entre los edificios. Para empezar con una nueva superbici utiliza como password KFKFKFOEKJ. Otro modelo estará disponible con FDFKFKHCJK. También es posible conseguir la STS 1 si introduces IFKFKFKGKJ. Durante el juego pulsa ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA. A partir de este momento, cuando te estrelles contra los árboles, éstos se apartarán para evitar la colisión. Como colofón, si durante el juego pulsas, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA todo el entorno gráfico pasará a ser un entramado de alambre.





NHL 98

SATURN

PASSWORDS

Selecciona la opción de password en el menú principal de opciones del juego. Introduce la contraseña GIPTEZ y entonces elige una partido de exhibición entre el equipo de USA y el equipo de Inglaterra. Elige el equipo norteamericano y retira a tu portero titular. Cada vez que Inglaterra marca, todos sus goles serán anulados, ya sea por fuera de juego o por cualquier otra causa. De esta manera, conseguirás ganar fácilmente. Ahora vamos a la parte interesante de estos trucos. Todos deberán ser introducidos en la pantalla de passwords. Para ver la secuencia de la victoria introduce STANLEY. Con NHLKIDS todos los jugadores se convertirán en pequeños



infantes. Con PLAYTIME los jugadores serán enanos pero con las cabezas normales y los porteros se convertirán en gigantes con cabezas enormes. BIGBIG hará que todos los jugadores tengan unas dimensiones descomunales. Si introduces BRAINY las cabezas crecerán de una forma espectacular. MASKDMAN te permitirá que el equipo vista el tercer traje, siempre y cuando lo tengan. EAEAO, da acceso para elegir el equipo de EA SPORTS. Para acabar, FREEEA permitirá que los jugadores de EA SPORTS puedan ser fichados por los otros equipos.





NEED FOR SPEED 3

PLAYSTATION

CODIGOS SECRETOS

Una vez que has finalizado de personalizar tu partida, cuando estás en la pantalla con el contador de RPM (revoluciones por minuto), pulsa START junto a los botones que activan cualquiera de los siguientes códigos. Mantenlos todos pulsados hasta que aparezca la pantalla de carga, Loading. Para que los policías hablen en diferentes acciones del juego, ARRIBA + R1 + L2. Los siguientes códigos harán que los policías hablen en diferentes idiomas. En español con, ABAJO + R2 + L1; en alemán con, ARRIBA + R2 + L1; en italiano con, IZQUIERDA + R2 + R1, y en francés con, DERECHA +R2 + L1. Para obtener otro tipo de ventajas ve a la pantalla para poner nombre en el menú de opciones e introduce el cualquiera de



los códigos que encontrarás a continuación: «mcityz», para acceder a un nuevo circuito; «Mnbeam», te llevará hasta un trazado espacial; «Xcntry», es el pasaporte para competir en un cañón; «Xcav8», para viajar a las cavernas plagadas de obstáculos; «Playtm», un circuito repleto de juguetes; «1jagx», te dará







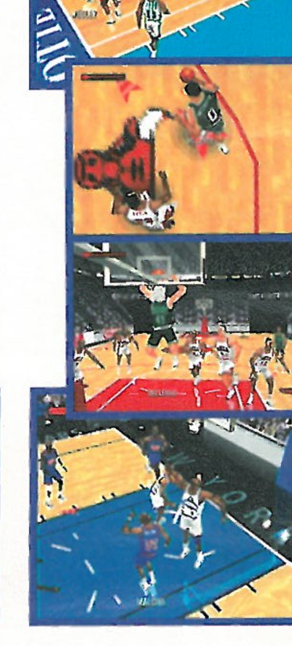
el Jaguar XJR-15; «amgmrc», para conseguir el Mercedes Benz CLK GTR; «rocket», te ofrece un coche llamado «El Niño»; «Seeall», aumenta el número de perspectivas del juego, dentro del menú de opciones (Views) y, por último, «spoilt» concede todos los coches y todos los circuitos, exceptuando los ocultos. Aún quedan tres trucos más. Para activarlos debes introducir sus combinaciones correspondientes cuando ya has elegido una carrera, y terminar de hacerlo justo antes de que la pantalla de carga haga su aparición. Si pulsas y mantienes apretados START, SELECT, R1, L2 simultáneamente obtendrás la madre de todas las bocinas. Para reducir la velocidad del juego un 20% mantén apretados a la vez ARRIBA, TRIANGULO y X. Si lo que quieres es incrementar el peso de tu vehículo, lo que aumentará su velocidad, pulsa simultáneamente SELECT, CUADRO y X.

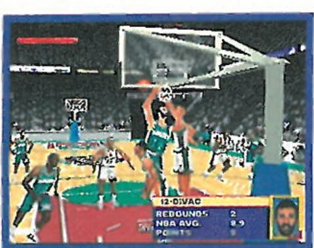


NBA COURTSIDE

NINTENDO 64

El último simulador de baloncesto para NINTENDO 64 guarda algunos secretillos que te vamos a desvelar a continuación. Para sacar a la luz los equipos extra mantén apretado el botón L y pulsa A en un juego de pre-season. Entonces pasa a lo largo de todos los equipos hasta llegar las escuadras bajo el nombre de NINTENDO, Left Field y N64. También es posible manejar la perspectiva de la repetición si mantienes pulsado B durante el replay. Si quieres ver la repetición dos veces, después de anotar una canasta pulsa repetidamente los botones B y Z al mismo tiempo. Cuando usas un jugador parecido a Shaquille O'Neal y consigues un mate espectacular, sustitúyelo por cualquier otro y verás como se produce la repetición instantánea de la jugada. Siempre que ejecutes un mate a dos manos, al mantener pulsado el botón B, el jugador permanecerá enganchado al aro. Pero cuidado, si permaneces demasiado tiempo colgado te pitarán una falta técnica. Una de las jugadas más espectaculares, el alley-oop, ha sido incluida en el juego. Para realizarla tienes que asegurarte de que hay un jugador cerca de la canasta. Entonces pulsa C-ARRIBA y B y tu compañero realizará el alley-oop.





FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

PLAYSTATION

NUEVOS CODIGOS

Pausando el juego, si pulsas CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, X, CUADRADO (5 veces), TRIANGULO (5 veces) en la pantalla de opciones, podrás ajustar la iluminación. Ahora, en la opción para editar jugador introduce eac rocks como tu nombre. Selecciona las opciones especiales y activa el truco que convierte a los jugadores en cabezones. Si utilizas como nombre dohdohdoh podrás activar la bola loca. Con johny atomic accederás a un truco muy acuático. El nombre xplay te ofrecerá una interesante opción que recalienta la pelota cuando un jugador la mantiene mucho tiempo en su poder. Los muros invisibles se activarán con surlofus. Sin introduces footy tendrás a los jugadores realizando movimientos sin sentido por el terreno de juego. Para editar tu dinero pulsa CUADRADO, X, CUADRADO, L2, L1 en la pantalla de los transfers de clubs. Para terminar, si en la pantalla de selección de equipos pulsas muy rápidamente R1, L1, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, la escuadra que hayas elegido tendrá un disparo increíblemente potente.





THEME HOSPITAL

PLAYSTATION

PASSWORDS

Estas son las contraseñas para acceder a todos los niveles de THEME HOSPITAL. Ahora no tendrás ningún problema para avanzar por el tablero y conseguir sustanciosas mejoras ecónomicas en tu administración de un centro hospitalario:

- **NIVEL 2:** X, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, X.
- **NIVEL 3:** CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO.
- **NIVEL 4:** CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, X, X, TRIANGULO, CIRCULO.
- **NIVEL 5:** CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO.
- **NIVEL 6:** CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, CUADRADO, X, CIRCULO.
- **NIVEL 7:** CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO.
- **NIVEL 8:** TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, X.





EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO Z ZETA